L'univers ATARI



520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

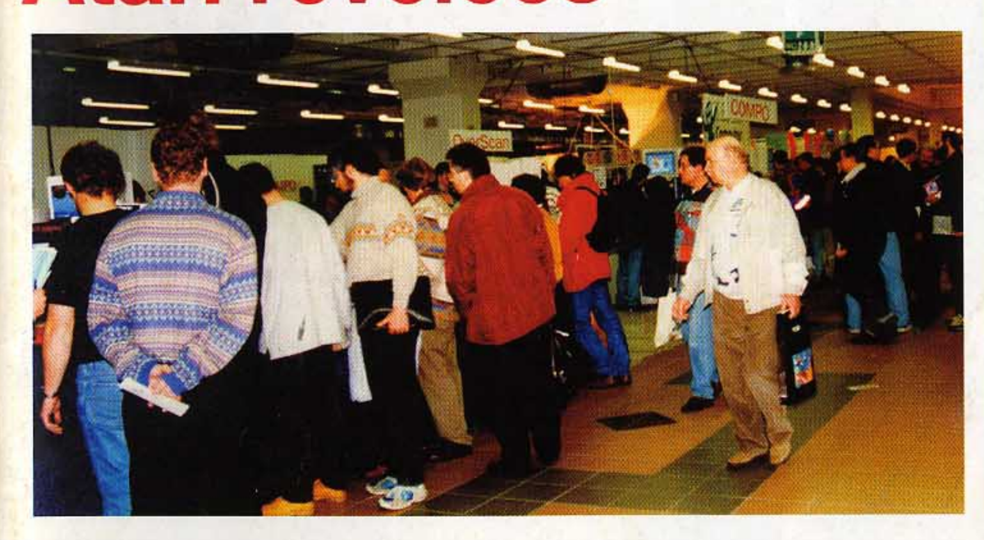
MEDUSA

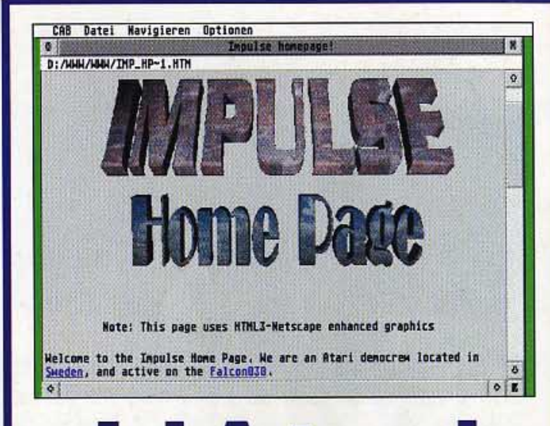
EAGLE

JAGUAR

ET AUSSI...

PROTOS'95: UN MÉGA SALON
Toutes les nouveautés Atari révélées



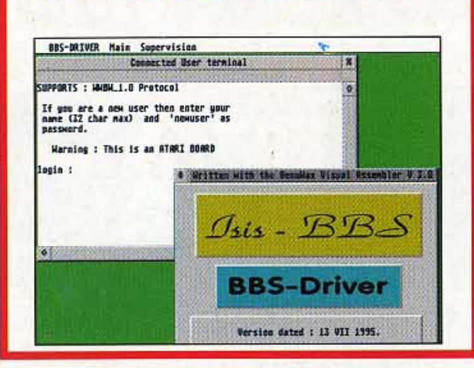


L'Atari enfin connecté au web!

Pixart 3
le super logiciel de dessin en France!

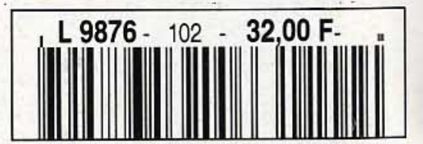


ISIS BBS
faites votre BBS!



La gamme Sounpool sur le grill!





N° 102 – FÉVRIER 1996 - 32 F

BELGIQUE 250 FB - CANADA 7,50 $C - SUISSE 10 FS
DOM-TOM 50 F - LUXEMBOURG 225 F LUX

JEUX EN FÊTE !!!

1 jeu offert pour 550 FF d'achat.

S.T.U.N RUNNER

99 F

Réf. : ST 182

Dans un décor en 3D, votre bolide devra se frayer un chemin à coup de blasters et devancer ses adversaires.

LOMBARD RALLY

Océan

99 F

Réf. : ST 181

Course automobile au volant d'une Sierra Cosworth. Nombreuses options de jeu.

RBI BaseBall

Domark

99 F

Réf. : ST 171

Les simulations de Base-ball sont plutôt rares et celle-ci est réussie.

SPACE GUN

Domark

129 F

Réf. : ST 199

Jeu d'arcade en 3D. A l'intérieur d'un vaisseau, vous devrez éliminer tous les envahisseurs aliens.

Wrestlemania WWF

Océan

129 F

Réf. : ST 196

WWF: World Wrestling Fédération c'est à dire la fédération de catch. Retrouvez Hulk Hogan. Attention, tous les coups sont permis ...

NAVY SEALS

Océan



99 F

Réf. : ST 168

Jeu d'action dans lequel vous dirigez une escouade de commandos équipés de lance-flammes, ...

SPORTS COLLECTION

Océan

179 F

Réf. : ST 197

Rien que du bon et du très bon: un jeu de tennis (Pro TennisTour), une simulation de foot et une course de buggies.

Les Justiciers

Océan

179 F

Réf. : ST 198

3 jeux d'action et non des moindres: Ghostbusters 2, Opération Thunderbolt, Cabal. Tous ces jeux ont été GEN d'OR !

PIT FIGHTER

Tengen

NEW

99 F

Réf. : ST 180

Un jeu de baston comme on les aime. Tentez de remporter un combat sur l'executeur ou sur l'homme de métal!

Rock'N'Roll Clams

Caspian

NEW

269 F

Réf. : ST 183

Jeu d'arcade dans lequel vous devez reconstituer un orchestre.
STE avec 1 Mo ou Falcon.

Wild Wheels

Océan

99 F

Réf. : ST 10

Jeu de stock-car où tout est bon pour rendre son véhicule le plus destructeur: roquettes, missiles...

DINO DUDES

Imagitec

NEW

269 F

Réf. : ST 200

A vous de développer votre tribu primitive en annexant vos voisins.
Falcon.

TEAM

269 F

Réf. : ST 160

Une simulation de football complète et très prenante.
STE et Falcon.

ZERO 5

Caspian



Réf. : ST 161

Combat de vaisseaux en 3D. Un jeu qui tire enfin le meilleur parti des capacités du blitter.
STE avec 1 Mo ou Falcon.

LLAMAZAP

Tengen



Réf. : ST 159

Jeu d'arcade fortement inspiré du célèbre Défender. Saurez-vous venir à bout des 25 missions?
Falcon.

Conditions de vente

- Frais de port:
20 FF pour un jeu et 5FF par jeu supplémentaire.
(2 jeux=25 FF, 3 jeux=30 FF)

- **Un jeu offert** pour toute commande d'un montant supérieur à 550 FF (non compris les frais de port) à choisir parmi les jeux présentés sur ces 2 pages **sauf** titres à 269 FF.

Les jeux indiqués sur cette page sont disponibles à la date de parution de la revue.

JEUX EN FÊTE !!!

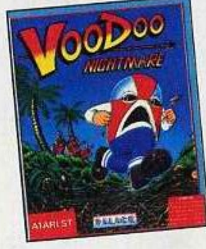
BOMBUZAL
Imageworks



Réf. :ST 120

Splendide jeu d'arcade en 3D; parcourez un dallage sans faire exploser les bombes avoisinantes.
Ne fonctionne pas sur STE

Voodoo Nightmare
Palace



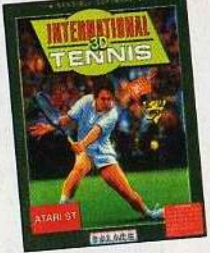
99 F

Réf. :ST 155

Un jeu d'aventure/action dans un univers en 3D. Explorez 5 donjons où se terrent des adorateurs de la magie noire.

International 3D Tennis
Palace

1 jeu offert pour 550 FF d'achat.





Réf. : ST 152

Encore un grand classique. Vous avez manqué Roland-Garros, Wimbledon, ... Ne manquez pas International 3D Tennis.

Sheer Agony

269 F

Réf. ST (1Mo): ST 184
Ref.Falcon: ST 185

Un jeu d'aventure haut de gamme dans un manoir hanté.
NB: spécifier la référence correspondant au type de votre machine.

Operation Thunderbolt
Océan



Réf. : ST 194

De l'action pour 1 à 2 joueurs. Votre gilet pare-balles vous sera bien utile sauf face aux missiles des jets qui veulent votre peau.

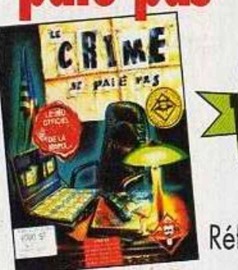
DEMONIAK
Titus



Réf. : ST 150

Pour ceux qui privilégient les aspects narratifs et scénariques: un jeu d'aventure essentiellement en mode texte.

Le Crime ne paie pas
Titus

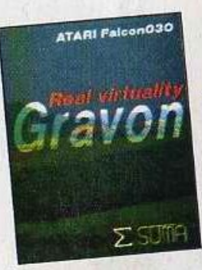


129 F

Réf. : ST 153

Aventure et action qui vous mettront aux prises avec la mafia elle-même.

GRAVON
Suma-Jrc



269 F

Réf. : ST 195

Super jeu d'aventure en 3D. Vous voici plongé au coeur d'une lutte contre des extra-terrestres. Décors très réalistes. Falcon uniquement.

OBSESSION
U.D.S



Réf. : ST 156

Un vrai flipper, ou plutôt 4 flippers différents. Effets visuels et sonores réalistes, fluidité, ... tout y est.

SUBSTATION
U.D.S

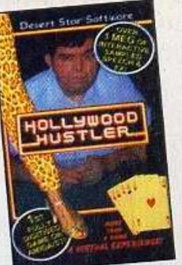


Réf. :ST 157

SUBSTATION
Life is a gift...

Un jeu à la DOOM avec 2000 lieux dont certains secrets, une très grande variété d'armes et d'ennemis.

HOLLYWOOD HUSTLER
Desert Star



269 F

Réf. : ST 158

Un véritable jeu de poker avec images et bruitages digitalisés. Nécessite 1 Mo de RAM.

NB: ces trois jeux nécessitent 1 Mo de RAM et fonctionnent aussi sur Falcon et TT. Ils ne peuvent être offerts.

N'oubliez pas notre super promo:

un jeu offert pour toute commande d'un montant supérieur à 550 F.

Attention: les jeux Obsession, Hollywood Hustler, Gravon, Dino Dudes, Rock'N'Roll Clams, Sheer Agony, Llamazap, Team, Zero 5 et Substation ne peuvent être reçus en «jeu offert» dans le cadre de la promotion mais comptent dans le montant de votre commande.

Les jeux indiqués sur cette page sont disponibles à la date de parution de la revue.

Bon de commande "Jeux en fête"

Indiquez les références

Je paie ....+port......FF = Total...........FF TTC
☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat lettre à l'ordre de DISKIMAGE
Réf. de remplacement en cas de rupture de stock

Ma commande dépasse 550 FF, je reçois à titre gratuit:

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
N°Carte Bleue ________________ Expirant ____ Signature:

Frais de port : 20 FF pour 1 jeu. Rajouter 5 FF par jeu supplémentaire, Franco de port pour 4 jeux et plus.
Pour les commandes en provenance de l'étranger, merci de règler par mandat ou par CB Visa.

STM 102

Retourner le bon à
DISKIMAGE
"Jeux en Fête"
135 rue du Faubourg Saint-Denis
75010 PARIS
Tél.: 46 07 21 97
Ouvert de 12 à 19h du lundi au vendredi. De 14 à 17 h30 le samedi.

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax. : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F
Les Marmottières 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
Marc ABRAMSON (REDRACKAM),
François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET,
François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7),
Fabien PIGERE, Bernard DALSTEIN (RAFALE),
Anthony GUYE VUILLEME,
Fabien LETORT

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET
et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
Intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75
assisté de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET,
Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leila AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et
Stéphane BOUCHARD.

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

abonnements
36, rue de Picpus - 75012 PARIS tel. 16 (1) 43 42 00 60

EDITO

LES GREMLINS ONT ENCORE FRAPPE !

Les gremlins ont pas mal frappé ces derniers temps. D'abords sur les images du n°101 qui sont arrivées au flashage toutes lacérées à cause, vraisemblablement, d'un disque dur défectueux. Nous en avons récupéré une bonne partie, mais pas toutes. Du coup certains ont dû être surpris de trouver un ST MAGAZINE avec pas mal d'illustrations sous forme de puzzle.

Ils ont également frappé en nous plongeant dans une grève (qu'elle soit légitime ou non) qui nous a valu un FORUM DES APPLICATIONS ATARI sans la majorité des exposants étrangers redoutant la guerre civile qu'on leur montrait aux informations.

Les visiteurs également n'ont pu venir en nombre, certains nous contant qu'ils avaient mis 5h pour traverser PARIS en direction de la PORTE DE VERSAILLE. Malgré tout c'est un public décidé à investir qui était là et le chiffre d'affaire de chacun fût étonnant en regard du peu de visiteurs présents. Par contre il s'en est fallu de peu pour que OXO CONCEPT, qui organisait le salon, "boive le bouillon". Et ce n'est pas grâce à TURTLE BAY ou ACCORD qui se sont désistés au dernier moment sans payer leur stand bien évidemment. Si on savait que TURTLE BAY avait laissé tomber l'ATARI, on ne savait pas que c'était visiblement le cas d'ACCORD qui, lors d'une conversation téléphonique à ce sujet, estimait qu'il n'y avait aucun intérêt à ce qu'ils soient au FORUM.

A part cela la JAGUAR pourrait se porter mieux, mais comment cela peut-il en être autrement avec une telle politique commerciale ?

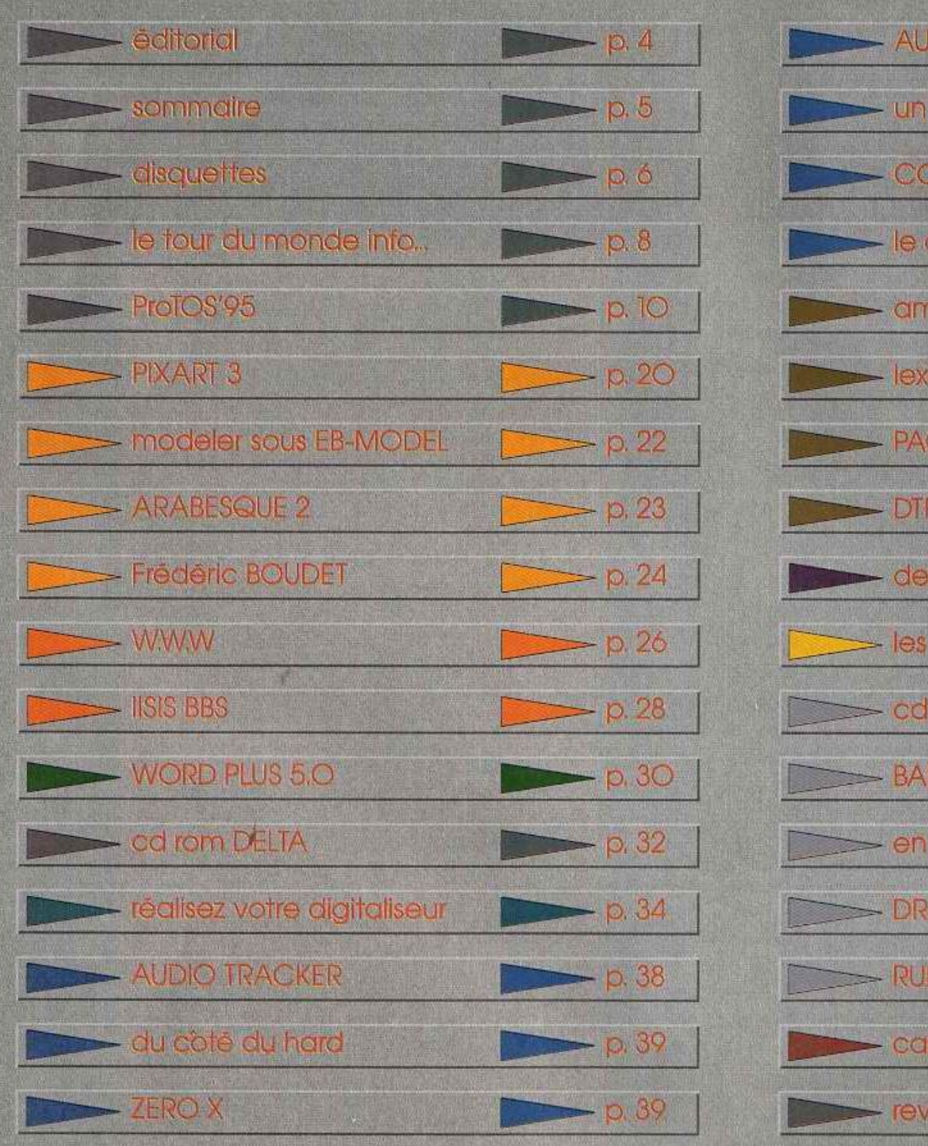
Quant à C-LAB, si son FALCON X n'était toujours pas prêt pour le FORUM DES APLLICATIONS ATARI, une surprise de taille nous attendait tout de même sur le stand : le fameux SE 800 offrant huit entrées et huit sorties analogiques sur un FALCON. Une version spéciale d'AUDIO TRACKER enregistrant huit pistes simultanément était déjà là et, avec elle, le FALCON reprend une avance considérable sur ses concurrents en matière de musique.

Nous n'avons malheureusement pas le temps de faire le compte rendu du FORUM ce mois-ci, mais vous avez au moins celui du ProTOS avec une tonne de nouveautés pour patienter.

Et puis la grande nouvelle, c'est que nous avons enfin un MEDUSA T40. Du coup le temps global de maquettage est carrément divisé par deux (le temps machine, lui, est facteur 4 par rapport à un EAGLE 30), et je ne saurais trop conseiller à ceux qui maquettent avec leur ATARI de se faire faire une démonstration. Réaliser deux fois plus de commandes dans une journée, ce n'est pas rien !!!

Godefroy de MAUPEOU

SOMMAIRE



magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et MEDUSA T40 32 mégas, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR
maquettage : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes)
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur MEDUSA T40

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°102 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

STARIO LAND DEMO
toutes machines

Voici la démo de STarioland, clône de SUPER MARIO pour ST. Le graphisme est un peu sommaire, mais c'est la réplique exacte de celui de SUPER MARIO. Le jeu est d'ailleurs très prenant puisqu'il a "cartonné" en Angleterre et qu'il semble que la suite soit déjà parue.

DRIVER SPEEDO
toutes machines

EPSON FRANCE et tout le monde ATARI benissent Thierry RODOLPHO et Mathias AGOPIAN pour leur entreprise de "speedoisation" de tous nos périphériques. Aujourd'hui voici les drivers pour la STYLUS COLOR (jusqu'à la PRO XL) avec un programme d'installation on ne peut plus simple. Vous trouverez également le driver Speedo "direct le disque", ce qui est une grande première.

IMAGE 3D
toutes machines

Suite à l'article de Bernard DALSTEIN, un lecteur nous a envoyé un petit programme qui calcule automatiquement ces images.

LISTINGS POV
toutes machines

Le listing du mois dernier plus celui de ce mois-ci.

VIDI ST 12
TT avec carte NOVA

Vous avez un VIDI ST 12, un TT avec une carte NOVA, un des lecteurs vous offre le moyen d'utiliser le tout.

LISTING DIGITALISEUR VIDEO
Le listing correspondant à l'article de Bernard DALSTEIN. Précison que c'est le dernier de la série, puisque Bernard prend un peu de vacance côté rédactionnel.

ST MAGAZINE n'a plus de comission paritaire. Ce n'est pas nouveau, cela nous est déjà arrivé il y a un petit bout de temps déjà.

Concrètement qu'est ce que cela signifie ?

Tout simplement qu'ST MAGAZINE est considéré comme un catalogue de produits pour la marque ATARI et non comme un journal d'information. Nous ne sommes pas les seuls, et si LE MONDE n'est pas considéré comme un catalogue de l'actualité, nombreux sont les magazines dans notre cas.

Cela se traduit principalement pour nous par la suppression de la T.V.A. à taux réduit pour les abonnements. Du coût, ceux-ci nous reviennent plus cher et nous ne pouvons assurer un service correct à ce niveau (tarif, gros retards de réception...). C'est la raison pour laquelle nous préférons suspendre un service qui n'en est plus un.

Comment vous procurer le magazine alors ?

Le mieux est de l'acheter toujours au même endroit. Cela nous facilite la distribution. Un exemple :

Vous habitez à MOUMOUTEVILLE où il y a 100 libraires pour 1 atariste (je sais, c'est peu, mais MOUMOUTEVILLE est un petit coin paumé dans le fin fond de la France, alors c'est un peu normal...). Cet atariste c'est vous, et pour faire marcher le commerce, vous achetez tous les mois ST MAG chez un commerçant différent. Seulement voilà un jour, on comptabilise les invendus et on s'aperçoit qu'à MOUMOUTEVILLE, les pertes sont de 99 %. Du coup, celles-ci étant trop importantes, on supprime la distribution globale dans votre agglomération pour optimiser les ventes.

Par contre, si vous l'achetez uniquement au même endroit, on ne supprimera que les 99% d'inutiles et vous pourrez continuer à le lire régulièrement tout en vous disant que vous avez fait économiser 99 magazines à PRESSIMAGE.

Dans le cas où votre libraire ne le reçoit déjà plus, sachez qu'il peut demander aux NMPP à l'obtenir tous les mois.





96, rue du Faubourg Poissonnière 75010 Paris
Tél. 42 80 10 39 Fax. 42 80 61 46 Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon rack 4 Mo carte C Lab	9300
Falcon rack 16 Mo carte C Lab Disque dur interne 520	14500

MONITEURS

Moniteur Monochrome STF/STE	990
Moniteur SVGA 14"	1590
Moniteur SVGA 15"	2190
Moniteur SVGA17"	4390

NOUVEAUTES

Super Falcon I mise en tower ou rack avec carte Afterburnner
Super Falcon II mise en Tower aver carte AfterBurner et carte Nova 16 millions de couleurs

OCCASIONS (suivant arrivage...)

1040 STF, STE – ATARI Méga STE	✆
ATARI TT 030 2Mo/sans DD	4500
Carte extension 16 Mo	890
Ecran 19" monochrone avec carte graphique pour méga ST1, St2, St4	2500

EXTENSIONS MEMOIRES

STE 2 Mo	590
STE 4 Mo	1140
TT 8, 16, 32	✆
Afterburner 4 Mo	990
Afterburner 8 Mo	1990

Cartes extension TT

16 ,32, 64 MO	✆

DISQUES DURS / SAUVEGARDE

Interne Falcon 520 Mo	1590
Externe STF/STE avec Top Link 540 Mo	2490
Externe Falcon/TT 540 Mo	2100
Externe Falcon/TT 1 giga	✆
Disque magnéto-optique 230 Mo externe	4590
Boîtier alimentation double, pour sysquest et CD rom	900
Lecteur Nomai 540 Mo externe scsi avec une cartouche	4200

Résaux de 1 à 256 postes

Méga STE, TT, Falcon	✆

IMPRIMANTES

Stylus color Epson avec pilote Calamus	✆

CONSOMMABLES IMPRIMANTES

Tambour SLM 605	990
Tambour SLM 804	2349
Toner SLM 804	450
Toner SLM 605	290

SCANNER EPSON

Scanner Epson Gt 8500 avec pilote	5990
Scanner Epson Gt 9000 avec pilote	7190

CARTES GRAPHIQUES NOVA 16 Millions de couleurs

Falcon Nova	2490
Méga Ste, TT Nova Vme 1 Mo	2490
Méga Ste, TT Nova Vme 2 Mo	3390
FALCON Screen Blaster	490
Sreen Blaster interne	350

CARTE ACCELERATRICE

AfterBurner Falcon 68040*	4690

* TOS 4.04 tower ou rack impératif

INTERFACE DMA/ SCSI

Top Link I	490
Top link II Pilote les CD	690

PAO / DESSIN

Calamus Windows 95	✆
Calamus SL	1390
Calamus Windows NT	5490
Papillon	499
DA's Picture	1190
Cloé (raytracing)	850
Morpher	499
Vision	450

BUREAUTIQUE

Script 1	340
Script 4	990
Redacteur 1	90
Alpha pack	990

PROMO : PACK Pentium 75 multimédia CALAMUS 95 CD Rom Carte Son 10900 F

UTILITAIRES

Semprini	249
Speedo GDOS-5	445
Mise à jour Speedo GDOS	290
Midnight	290
SCSI TOOLS	✆
NVDI 3	549
Anti-Virus UVK	199
l' électronicien	150

REPARATIONS

Tous matériels **ATARI**
ACHAT REPRISE de votre ancien matériel
Sur commande les logiciels Atari disponible sur le marché

REPRISE DE VOTRE ATARI POUR L'ACHAT D'UN PC
DES DIZAINES DE JEUX D'OCCASIONS
achat, échange
Joystick , Trackball, souris,
boitier switch écran mono-couleur



est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 18 h 30 - samedi de 10 h à 17 h 30
Ventes par correspondances, port en sus, par chèque ou carte bleue. crédit Cetelem

UNE HISTOIRE DE S.A.V.

Si certains se posaient des questions sur le S.A.V. Des FALCON MARK I et II, qu'ils se rassurent, C-LAB a fait venir un avion entier de pièces détachées de la corp. Il y a donc de quoi assurer le S.A.V. des FALCON durant un bon bout de temps, rien qu'avec ce stock. La France aura bien évidemment un centre de maintenance pour la garantie. Au moins deux sociétés sérieuses sont sur le créneau, mais il faudra attendre le prochain numéro pour être fixé sur l'attribution définitive de ce rôle d'importance primordiale pour la pérennité du FALCON. En effet, qui voudrait acheter un ordinateur qui n'aurait pas d'assurance d'être dépanné rapidement et correctement ?

PROGRESSIVO, AIE, AIE, AIE !

Vous avez été nombreux à vous intéresser à PROGRESSIVO testé dans le n°98 et au moins tout autant à nous demander les coordonnées de l'éditeur non mentionnées dans l'article. Seulement voilà, nous les avions perdu, d'où impossibilité totale, pour ceux qui voulaient l'acquérir, de se le procurer.

Aujourd'hui est un grand jour, nous avons retrouvé ces fameuses coordonnées. Alors notez les avant qu'on ne les reperde, ce qui serait dommage vues les très grandes qualités de ce logiciel d'apprentissage musical.

EUROMUSIQUE SYSTEM
Claude POLETTI
17, rés. Saint Quentin
57050 BAN SAINT MARTIN
fax. 87 30 76 00

LE CNAM EST ROUVERT !

Enfin pas la CNAM, mais son site INTERNET. Voici sa nouvelle adresse : http://www.oxo.ch/ex_cnam/

LE NOUVEAU REDACTEUR 4+

Il sera présenté au FORUM DES APPLICATIONS ATARI et, d'après Pierre GAUDRON, l'efficacité de la correction n'a plus rien à voir avec ce que l'on a connu auparavant. S'il est vrai que les toutes premières versions du 4+ furent déconcertantes, ETILDE a largement revu le tir et amplement corrigé les "analyses de type douteuses" au fils des mois qui suivirent pour arriver à une version actuelle au fonctionnement, non pas irréprochable (ex. le mot MODE non reconnu au masculin), mais très satisfaisant (surtout lorsqu'il n'y a pas de concurrents).

Imaginons alors ce que doit être cette nouvelle version, si c'est le jour et la nuit avec la précédente.

UN NOUVEAU TT ?

La société canadienne COMPUTER DIRECT propose une nouvelle série de compatibles TT intitulée DirecT30. Basé sur des cartes mère de TT. Le processeur va de 16 Mhz à 50 Mhz et propose des résolutions comme le 800 * 600 en 256 couleurs.

Pour tous renseignements contactez :
COMPUTER DIRECT
10338-59 avenue Edmonton
Alberta
CANADA
tél 403 496 2488
fax 403 496 2489
e-mail chris@compdirect.com

PRO 24 A PRIX BUDGET

COMPO UK, ressort PRO 24v3 pour 14.99 £ soit environ 120,00 F. Ceux qui n'ont pas le budget nécessaire pour acquérir CUBASE, pas d'écran monochrome (PRO 24 tourne aussi en moyenne ST) ou tout simplement pas besoin de la puissance de son successeur, se réjouiront de savoir qu'ils peuvent enfin acquérir ce séquenceur qui a propulsé l'ATARI au firmament des musiciens.

UNE TELECOMMANDE POUR OVERLAY

ROTER ALARM, c'est le nom de la télécommande pour OVERLAY que distribue OVERSCAN (et bientôt COMPOSCAN FRANCE, j'imagine). L'objet en question n'est ni plus ni moins qu'une "appeuse" classique de type télé, magnétoscope ou autre, coûte 199,00 Dm (env. 700,00 F) et permet de piloter les fonctions comme PLAY, RECORD, IMPRIMER... C'est idéal pour les présentations ou conférences, mais aussi très pratique lorsqu'on réalise ses montages vidéo.

L'idée est géniale et on se demande pourquoi d'autre n'y ont pas pensé auparavant.

DIGITAL ARTS : DES NEWS DU FRONT !

Gunther KREIDL devait venir à Tournai présenter DA'S COLORSYSTEM III, mais faute de train pour cause de grève, il n'a jamais réussi à quitter la gare de DUSSELDORF. Tout le beau monde qui devait assister à cette présentation se consolera en apprenant les caractéristiques du nouveau DA'S LAYOUT que nous tenons de notre informateur Belge préféré : Jean Pierre GUERIN.

DA'S LAYOUT 5.63 est quadrilingue (fabrication suisse oblige), donc également en français. Il possède un browser permettant d'afficher l'ensemble des fichiers DIP en mosaïque ou de faire un show de tous les TIF et de les sélectionner directement à la souris. Un module d'importation EPS 13 est sorti. Le sélecteur affiche le document ou image appelé. La couleur des lignes d'aides peut être définie. Le module CLIPPING permettant d'enfermer une ou des dizaines de reproductions d'une même image bitmap, vient de s'étendre aux textes et au graphisme EPS. L'extrusion de DA'S VEKTOR est intégrée en module dans DA'S LAYOUT. Un nouveau pilote pour l'EPSON STYLUS PRO vient de remplacer le précédent, quant à l'exportation POSTCRIPT, elle se fait par le biais du pilote PS COLOR qui gère le 1 bit, le 4 * 1 bit, le 8 bit et le 24 bit.

Ça c'est pour la version 5.63. Pour la 6.0 Peter EGGER annonce une modification/simplification du chargement des pilotes d'impression ainsi qu'une copie des objets avec CONTROL C effective et des chercher/remplacer tant pour les attributs de chemin que pour le texte.

Sacré Jean-Pierre. Que ne ferait-on sans ses précieuses infos sur l'univers DIGITAL ARTS.

PREMIER CD SUR STUDIO SON

EMA FRANCE nous annonce la parution du premier CD AUDIO réalisé avec STUDIO SON.

Il s'agit d'un enregistrement consacré à l'orgue historique de PRECY SUR OISE. Les interprêtes en sont Marguerite et Marc ADAMCZEWSKI. Au programme CARISTON, C.P.H.E, J.Ch. et W.F.E. BACH (fils et petits fils de Jean Sebastien), CARLSTON, PIAZZA, MOZART, BEETHOVEN, HESSE et BRECHTSBERGER.

L'enregistrement a été réalisé avec un DAT SONY TCD-D3, un préampli PSP2 et des micros SCHOEPS. Le montage a été effectué sur un FALCON avec STUDIO SON couplé à FDI. Quant au disque dur, EMA a utilisé une partition de 1 giga pour pouvoir mettre une heure de musique non-stop en 48 Khz.

Pour l'acquérir :
EMA FRANCE

8, place Victor JARRA
60340 SAINT-LEU-D'ESSERENT
fax 44 56 79 25

ATARI SE LANCE DANS LE JEU PC

On le savait depuis l'AEO de Juillet, ATARI Corp comptait distribuer certains jeux JAGUAR sur CD ROM PC. L'idée n'est pas bête puisqu'elle permet de comparer un PENTIUM à plusieurs milliers de francs avec une JAGUAR à 900,00 F et de constater l'inutilité d'un tel écart pour jouer à TEMPEST 2000. De plus cela rentabilise plus facilement un jeu et donc incite les éditeurs à développer pour le fauve.

Pour arriver à leurs fins, la Corp édite un superbe dépliant glacé avec la version de démo de TEMPEST 2000. C'est bien ! Mais pourquoi la JAGUAR n'a-t-elle jamais eu un tel traitement de faveur ?

Si vous lisez régulièrement la chronique de Marc ABRAMSON sur la JAG, vous savez combien nous déplorons de ne jamais recevoir de doc, ni de jeu JAGUAR pour info ou test ou même d'être invités aux conférences de presse. Et pourtant, nous sommes le seul magazine à parler de tout ce qui sort sur JAGUAR en France en y consacrant un nombre de pages minimal chaque mois.

Mais il est vrai que du point de vue commercial, ATARI est un casse-tête que nous avons refusé de comprendre, ce qui ne nous empêche pas de bondir de temps à autre de notre siège comme aujourd'hui.

FORMULA PRO

FORMULA, l'éditeur de formules mathématiques édité par PURIX, vient de voir une nouvelle version intitulée FORMULA PRO. Il peut travailler en accessoire et par là même s'entend à merveille avec PAPYRUS. Ceci-dit dans une utilisation en direct, il imprime à 600 DPI avec une qualité irréprochable, ce qui somme toute est normal puisqu'il utilise SPeedoGDOS.

Les matheux pourront donc imprimer le fruit de leur laborieux travail à moindre frais car FORMULA PRO coûte dans les 350,00 F.

ULTIMATE VIRUS KILLER

L'utilité d'un antivirus n'est réelle que si celui-ci est en perpétuelle évolution. En effet les virus se créent et se propagent au fils des semaines et, au bout de quelques mois, votre ordinateur peut être infesté par un inconnu au bataillon.

ULTIMATE VIRUS KILLER semble vouloir tenir ses promesses avec la parution d'une nouvelle version intitulée 6.6 et d'un livre THE ULTIMATE VIRUS KILLER BOOK.

Ce dernier est une explication technique du principe des virus et semble relativement décevant et inutile, si l'on en croit Franck CHARLTON dans ST FORMAT.

En attendant, espérons que U.V.M. 6.6 arrivera bientôt dans nos rayons, car les virus eux n'attendent pas d'être traduits pour s'attaquer à nos machines.

Godefroy de MAUPEOU

ProTOS'95

On attendait la deuxième édition du ProTOS de BONN au tournant (il s'agit en réalité du troisième ProTOS, le tout premier s'étant déroulé à ULM). Cela pour deux raisons. La première étant la classique attente au tournant" pour un nouveau numéro après un succès d'une telle ampleur. La seconde étant que ce tournant se voulait multimachines. On avait beau nous rassurer en nous disant que les MACS et PC seraient au deuxième niveau (innoccupé l'année dernière), la crainte de voir un salon portant le mot TOS dans son nom virer vers d'autres standarts restait quand même très présente dans notre esprit.

Ce tournant nous aura surpris sur les deux points. Un seul étage et très peu d'exposants non ATARI. Pour autant le nombre d'exposants ATARI était sensiblement le même, pour la bonne raison que les stands étaient tous nettement plus petits qu'il y a un an. Beaucoup se sont regroupés sur des emplacements communs. Témoins STEINBERG qui était présent sur le stand C-LAB avec un démonstrateur, et moult programmes et documentations sur toute leur gamme de produits. Du coup STEINBERG n'était pas annoncé en tant qu'exposant comme plusieurs autres firmes. La raison de tout cela semble imputable à une grosse augmentation du prix des stands et de plus pas de la même manière pour tous les exposants puisque dans la journée du dimanche, ceux-ci passaient d'un stand à l'autre, factures et calculatrices en main, pour comparer des notes qui ne semblaient visiblement pas relever d'une logique pascalienne.

Pour les exposants non ATARI ne vendant pas de matériel ou fichiers lisibles sur nos machines, ce fut carrément le grand vide puisqu'ils se retrouvèrent quasiment sans visiteurs". Le plus étonnant de l'affaire furent les palettes du nouveau journal MAC OPEN, gratuit durant ces deux jours, placées à l'entrée du salon et qui avaient quasiment la même taille le dimanche soir que le samedi matin. C'est pourtant ce fameux cahier MAC OPEN qui avait fait chuter les ventes de ST COMPUTER lorsqu'il était intégré à ce dernier. A croire que MAXON n'a toujours pas réalisé, tout comme la société organisatrice du ProTOS, que si un atariste lit une revue ou va à un salon dédié à sa machine favorite, ce n'est pas pour voir celles des concurrents (dans ce cas-là, il va à APPLEXPO ou au CEBIT).

Puisque nous parlons d'ataristes, on évoquait l'année passée un chiffre de 25 OOO visiteurs. Si celui-ci était exact, cette année a dû en voir au moins autant, vu la difficulté de se frayer une place vers les stands des exposants surchargés de matériel et logiciels à cause de leur petite taille évoquée plus haut et donnant ainsi à l'ensemble du salon une allure de foire.



Nous sommes ainsi passés à côté d'un certain nombre de nouveautés, les découvrant en relisant les docs prises au passage. Partant du principe que, là aussi, nous en avons forcément laissé échapper quelques-unes, il faudra se faire à l'idée que dans la longue description qui suit, certains produits seront certainement absents. Ceci-dit, ils ne doivent pas être nombreux, mais place aux présents...

ADEQUATE SYSTEMS

Vous devez commencer à connaître ADEQUATE, si vous lisez le cahier PAO régulièrement. Il s'agit d'un groupe de développeurs de CALAMUS SL qui a quitté DMC lorsque ces derniers ont voulu virer vers WINDOWS NT. La suite, ce sont les modules pour CALAMUS les plus fous comme PAINT, FILTRE, MERGE, CALPLOT et EDDIE dont Patrick BONNET vous en a dit le plus grand bien, il y a peu.

Durant ces deux jours, nous avons eu droit plusieurs autres modules inconnus au bataillon comme PALETTE, EPS IMPORT/EXPORT, driver de tablette WACOM, FEINDATEN (littéralement trouve données"), driver d'impression VDI pour MAGIC MAC, driver d'mpression TIFF... et surtout INTELLIGENT DATA STREAM INTERFACE, interface SCSI qui permet de flasher à partir de CALAMUS SL sur TT, MAC ou MEDUSA. Elle contient un 68040 à 16 Mhz et peut recevoir jusqu'à 256 mégas de RAM. Il est même possible de connecter une deuxième I.D.S.I. pour encore accélérer le travail. Le prix de la bête est de 6 000 DM soit environ 21 000,00 F, ce qui est ridiculement bas comparé aux solutions POSTSCRIPT.

Parmi les nouveaux modules, nous avons eu droit à la démo d'un tout nouveau dont j'ai oublié le nom (il est peut-être d'ailleurs dans la liste ci dessus) qui en intéressera plus d'un :

Un des gros atouts de CALAMUS SL, par rapport à X-PRESS, est le fait de travailler avec les images réelles et non en copie basse résolution. On peut donc juger dans CALAMUS SL a tout moment de la qualité

de l'image, notamment lors d'agrandissement, ce qui est impossible dans X-PRESS, sans parler du fait que CALAMUS SL permet, grâce à certains modules, de retoucher les photos. Imaginez le résultat en basse définition. Ce serait une catastrophe.

Par contre, l'effet pervers est une consommation mémoire des plus importante, obligeant le paoïste à avoir des configurations minimales de 16 mégas s'il veut utiliser des images et 32 si ce sont des digitalisations. Les petits malins d'ADEQUATE ont résolu ce problème en créant un module qui permet de remplacer instantanément une image par sa copie en basse définition. Exemple tout simple : vous faites votre première page, retouchez votre photo et au moment d'attaquer la deuxième transformez ces photos en copies basses def". Du coup, vous avez encore presque autant de mémoire pour travailler sur la suite. Si vous voulez revoir un détail sur une photo de la première page, il vous suffit de recharger, là aussi instantanément, la version haute définition. Pour la sauvegarde, vous avez le choix entre, comme d'habitude sauver votre document avec les images, ce qui est également un plus notable de CALAMUS ou alors, si vous manquez de place sur votre partition, de sauver les images à part, qui iront toutes dans un dossier spécial.

Un module essentiel qui prouve une fois de plus que CALAMUS SL est le plus grand et n'est décidément pas remplaçable par CALAMUS NT ou CALAMUS PC qui n'ont pas droit aux modules ADEQUATE.

INVERS

INVERS, c'est un magazine PAO dédié aux amoureux de CALAMUS. On retrouve parmi ceux qui y écrivent Jurgen FUNCKE qui s'occupe de la partie PAO de ST COMPUTER, Pierre HANSEN, ancien développeur de CALAMUS SL qui se lance dans le marché virtuel sur INTERNET, et des gens d'ADEQUATE SYSTEM. La maquette est bien entendu très belle et, même si on comprend pas l'allemand, le journal vaut la peine d'être acheté uniquement pour cela. Quant au contenu nous l'évoqueront maintenant régulièrement dans la revue de presse de ST MAGAZINE.





OVERSCAN

OVERSCAN est un des plus gros pilier allemand de l'ATARI et c'est donc naturellement qu'on trouva sur ce stand pas mal de choses alléchantes comme N-AES le fameux MULTITOS II dont nous vous parlions dans le numéro 101 et qui a encore beaucoup évolué pour finir par changer de nom. Le TOS a repris le train en marche et c'est une sacrée nouvelle. N-AES était d'ailleurs présenté sur un FALCON équipé d'une AFTERBURNER à 64 Mhz et l'affichage semblait aussi rapide qu'un MEDUSA T40 avec TOS 3.06. C'est dire si N-AES a été bien accéléré. Nous sommes loin du premier MULTITOS, inutilisable sur un FALCON pour cause de lenteur. D'ailleurs N-AES a été optimisé pour TT / FALCON / PAK30 / MEDUSA T40 et T 60 ainsi qu'AFTERBURNER, mais cela ne l'empêche pas de tourner à merveille sur un simple ST. A ce titre, il y a même une version minima tenant dans 280 Ko pour les ceusses" qui n'ont pas la chance d'avoir 4 mégas. Je garde le meilleur pour la fin : le prix est de 99 Dm soit env. 350,00 F et si vous avez MULTITOS, il ne vous en coûtera que 59 DM soit env. 210,00 F. Pour revenir à l'AFTERBURNER, équipée d'un 68040 à 64 Mhz (et non 25 comme celle testée par Marc ABRAMSON) le facteur d'accélération est donné jusqu'à 14 fois la vitesse du FALCON.

Et puis OVERSCAN héberge traditionnellement maintenant ATARI WORLD, notre confrère anglais, sur son stand ce qui nous a permis de nous procurer le dernier numéro (nous en avons loupé 3 au total) dont nous vous relatons le contenu en REVUE DE PRESSE.



NO SOFTWARE

Le plus attendu de NO SOFTWARE était bien évidemment ARABESQUE 2, superbe logiciel de dessin vectoriel qui offre enfin la gestion des transparences et que vous découvrirez au FORUM DES APPLICATIONS ATARI, mais il y avait également pas mal de petites choses comme NO ADDRESS, un calepin de plus, mais réalisé avec la qualité NO que l'on commence à connaître, Dr NO pour retrouver un texte à partir d'un mot clef. Dr NO reconnaît l'ASCII, les textes issus de THAT'S WRITE, CYPRESS et WORDPLUS. A propos de ce dernier, une toute nouvelle version intitulée WORDPLUS 5 était disponible. Jean jacques doit vraisemblablement en parler dans le cahier BUREAUTIQUE. Pour terminer avec NO! SOFTWARE, citons CONVECTOR 2, vectorisateur pour ARABESQUE ou autre programme de dessin vectoriel, INTERFACE qui en est à sa version 2.3 et ZOOM déclinaison de l'éditeur



d'icone d'INTERFACE 2.

TEAM COMPUTER

NEON, vous connaissez, et bien maintenant vous avez le CD ROM avec des tas de séquences et scènes calculées et à calculer" ainsi qu'une version OS 2 dont l'interface est assez déroutante. En effet elle ressemble à celles que l'on faisait sur TT au début du FALCON, pour essayer de donner un aspect 3D aux fenêtres. Ce n'est franchement pas très beau et on attend toujours avec impatience la version TT/MEDUSA qui aurait le gros avantage de bénéficier de la réussite visuelle de la version FALCON.

Sinon un superbe film de démonstration était projeté encore une fois et c'était réellement bluffant, a un point tel que le bruit courrait qu'il avait été réalisé en quasi totalité sur une SILICON GRAPHIX.

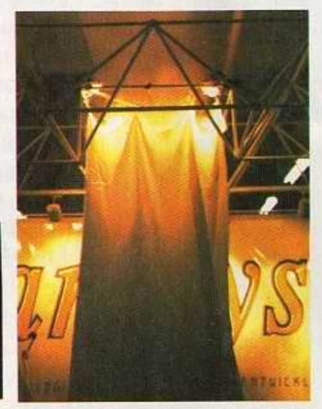
Un des services exemplaires proposé par TEAM est le calcul de vos séquences 3D. Vous avez fait une animation en résolution assez faible, vous l'avez montré à Steven SPIELBERG en personne qui, absolument enchanté, vous demande la même mais en 3200 * 2000 au lieu des 320 * 200 que vous lui avez présenté. Le problème, c'est qu'après un rapide calcul, il vous faudra un sacré bout de temps pour calculer cela sur votre unique FALCON. Ne désespérez pas, TEAM COMPUTER possède ce qu'il faut pour arriver à vos fins. Un exemple : pour un mois de calcul, il vous en coûtera 17 500,00 F. C'est cher, mais dites vous bien que Steven vous en donnera 10 fois plus pour votre petit bijou.

MEDUSA SYSTEM

Fredi ASCHWANDEN a encore une fois oeuvré pour l'humanité en nous présentant au milieu des fumigènes son nouveau bébé : l'HADES. Ses principales caractéristiques sont les suivantes :

68040 à 64 Mhz
4 mégas de RAM extensibles à 256
Port SCSI
disque dur interne IDE 850 mégas
Carte graphique ET 4000 en standard (1170 * 800 en 256 couleurs)
BUS PCI autorisant les cartes hyper rapides MACH 64 à un prix imbattable
tarif prévu dans les 10 000,00 F

Tout autours de l'HADES, il y avait plusieurs MEDUSA T40 dans des boîtiers très différents. Certains très classes", d'autres plus anodins, mais avec toujours cette vitesse de travail qui tue. La combinaison la plus impressionnante étant le MEDUSA équipé d'une carte MACH 64 avec 4 mégas de RAM, un blitter et de la VRAM (équivalent de la SUPERNOVA PLUS) autorisant le 1 260 * 980 en 24 bits à une vitesse nettement supérieure à ce que nous avons l'habitude de voir.





Il y avait bien sur le mythique MEDUSA T60 dont beaucoup d'utilisateurs rêvent, sans pouvoir aller plus loin faute de 68060 disponible (et les cartes pour AMIGA 1 200 alors, où les ont elles eu leurs 68060 ?).

Ceci dit le T40 se vend toujours aussi bien, et l'annonce de l'HADES ne semble pas avoir ralenti les achats, en témoigne cet éditeur grec qui en a repris quatre de plus lors de ce salon (il en avait déjà acheté un chez Fredi A. cette année).

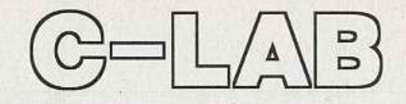
L'autre nouveauté chez MEDUSA SYSTEM, c'est le travail avec CARASYS société qui s'occupe de la promotion des produits ASHWANDEN avec un certain sens théâtral : grand stand blanc avec lignes jaunes et grises, hôtes et hôtesses en combinaisons assorties, musique grandiose, dévoilage" de l'HADES sur un piédestal au milieu des fumigènes, et mini interview de Fredi façon plateau télé. Du travail de pro qui devrait permettre à l'HADES de décoller, mais quoi de plus naturel pour le dieu des enfers dans la mythologie.

MW ELECTRONIC

Si MW ELECTRONIC suit le stand du MEDUSA, c'est tout simplement qu'il en est le pilier allemand. Si autant de MEDUSA se sont vendus outre Rhin, c'est certainement grâce à l'engagement de MW sur ce produit qui fait rêver tout le monde. Tous les mois MW ELECTRONIC passe de la pub couleur dans les magazines allemands et il faut dire que cela a porté ses fruits puisque nous en sommes à la troisième série de MEDUSA.

On ne sera non plus pas étonné de voir les cartes PANTHER I et II qui permettent respectivement de mettre une ET 4000 et une MACH 64 dans un (MEGA) ST. Celles-ci s'ajoutant aux PAK 68/3 destinées à mettre un 68030 jusqu'à 50 Mhz dans les mêmes (MEGA)ST. Le MEGAST est la machine la plus vendue en Allemagne, et il n'est pas étonnant que MW en ait fait son cheval de bataille. En tous cas, les PAK ont fait un carton au pays de WAGNER. A la question évidente pourquoi pas une PK 68/4 avec un 68040 ?", le responsable de MW ELECTRONIC nous répond que GE SOFT l'avait annoncé et qu'ils n'ont pas voulu développer un produit faisant double emploi, mais vue l'actualité du calendrier GE SOFT, assez souple parfois, ils vont peut être s'y atteler.

Sur le plan logiciel, MW ELECTRONIC proposait E-COPY et E-BACKUP qui, comme leurs noms l'indiquent, sont destinés à la gestion des disquettes et disques durs. Notons que si nous avons KOBOLD 2.5 (et

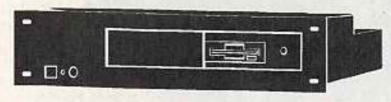
FALCON  MK - I / II







FALCON RACK SYSTEM



CARTE C-LAB

- *mémoire RAM 4 Mo.*
- *Disque dur SCSI AV 540 Mo.interne*
- *FDI et MO4 intégré.*
- *logiciel intégré DATA DAT*
- *port cartouche et MIDI sur face arrière*
- *AUDIO IN/OUT en jack 6.35*
- *A/M et RESET sur face avant*
- *clavier détaché*

NOMBREUSES OPTIONS:

- *disque dur 1 Go. interne*
- *extension mémoire 16 Mo.*
- *Module FA8*
- *RACK 19" pour extension (disques supplémentaires, CD-ROM, disque amovible,etc...)*

15.900 F.TTC

Installation et configuration complète pour tout achat de CUBASE avec la station

Fini les longues angoisses de l'installation et des tests

FALCON MK-I (mémoire 4 Mo.)	**5.990**
FALCON MK-I (mémoire 4 Mo. + HD 540 IDE)	**7.450**
FALCON MELODY (mémoire 4 Mo.)	**8.490**
FALCON EVOLUTION (mémoire 4 Mo.)	**7.490**

OPTIONS : FDI, MO4, FA8, CD-ROM, lecteur SYQUEST, extension mémoire, disque dur IDE ou SCSI

MONTAGE et INTEGRATION

de votre FALCON en

RACK 19" MELODY ou en **TOUR EVOLUTION**

RACK 19" DRIVE-IN à 1.515 F.

pour montage de lecteur CD-ROM, SYQUEST, disques additionnels, sauvegarde, ...

OPTIONS FALCON

TOS 4.04, Copro 68882, extension mémoire 16Mo. avec/sans carte accélératrice, lecteur CD-ROM, disques durs toute capacité (IDE ou SCSI pour CUBASE)

SCREENEYE **Tél.**

PLATON

Dessinez votre circuit imprimé à l'ordinateur (Version 1.45) ou utilisez un routeur (Version 2.03)

PLATON 1.45 DEMO	**100**
PLATON 1.45 PRO	**990**
PLATON 2.3 PRO	**4.450**

POUR VOTRE STF/STE

extension mémoire, barrettes SIMM, lecteur de disquette, alimentation, TOP LINK, BI-TOS avec AT-BUS, clavier, souris, ect...

Moniteur monochrome et couleur (neuf / occas)

SCANNER CAMERON

Type HANDY

- 64 niveaux de gris	**950**

TYPE à PLAT A4

- 64 niveaux de gris	**3.390**
- couleur (300x600dpi)	**5.450**

REPARATION de tout le matériel ATARI
De la console de jeu au FALCON030 y compris les STACY et les LASER SLM605 et SLM804

LOGICIELS (et bien d'autres)

MUSIQUE	
STYLE TRAX	**990**
MUSICOM 2	**590**
C.M.M.	**349**
C2D	**350**
TRACKOM	**590**
BUREAUTIQUE	
PAPYRUS GOLD	**1.290**
SCRIPT 1	**250**
SCRIPT 4	**990**
REDACTEUR 3	**790**
PAO	
CALAMUS 1.09	**490**
CALAMUS SL	**1.590**
LOOK2	**1.780**
DESSIN	
APEX	**1.290**
VISION DOCK	**490**
STUDIO PHOTO PRO	**1.190**
DA's VECTOR	**1.390**
MORPHER	**399**
PAPILLON	**499**
L'ELECTRONIQUE	**150**
LE DESSIN TECHNIQUE	**150**
LE DESSINATEUR	**150**
UTILITAIRE	
NVDI 3	**549**
SCREENBLASTER	**490**
CD-TOOLS	**499**
SCSI-TOOLS	**399**
KOBOLD 2	**390**
SEMPRINI	**249**

SOUNDPOOL

Interface SPDIF + DATADAT (sauvegarde sur DAT)	
Interface FA8 (8 sorties analogiques séparées)	
Interface MO4 (4 sorties MIDIindépendantes)	
ADAT (interface numérique ADAT, 8 pistes simultanées sur disque dur)	
S.R.C. (module de conversion de fréquence d'échantillonnage)	
PROMIX (boitier disponible prochainement)	
AUDIO TRACKER V 1.2 (séquenceur audio)	**1.410**
AUDIO MASTER V 1.5 (système d'édition professionnelle)	**2.230**
EQUALIZER (module DSP d'équalisation professionnelle)	
LIMITED (module limiteur professionnelle)	
ANALYSER (module DSP analyseur de spectre en temps réel 3D)	
DYNAMIT (DSP de compresion, limiteur, noise gate et niveau)	
GUITAR DREAM	**850**
ZERO X (éditeur de sampling et timestreching)	**1.545**
CDRecorder (enregistrement sur RICOH, JVC, PHILIPS)	

FRIEND CHIP

MM1 (8 sorties MIDI indépendantes)	
The K..AT (télécommande)	**650**

STEINBERG

CUBASE AUDIO 16 (Version 2.3)	**5.450**
CUBASE SCORE	**3.990**
CUBASE LITE	**790**

Vente sur place ou par correspondance, prise de commande par téléphone avec CB

A . P . A . K

17,Av. de PARIS, 94800 VILLEJUIF

Tél:(1)46.78.28.14 Fax:(1)46.78.26.63

FORUM INFORMATIQUE MUSICALE

66 Bd Voltaire, 75011 PARIS

Tél:(1)43.57.50.52 Fax:(1)43.57.62.79

3.0 maintenant même) pour les copies de partition, nous manquions cruellement de copieur disquette rapide à la FAST COPY PRO. C'est chose résolue avec E-COPY qui possède en plus une jolie interface 3D, ce qui ne gâche rien.



COMPUTERINSEL

Toujours dans le même pâté MW, on pouvait voir PHOTO LINE, la dernière mouture de PREVISION, édité par COMPUTERINSEL distributeur des cartes NOVA pour TT et FALCON à base de ??? MACH 64 ! Décidément, on en sortira pas. Sans vouloir insister, nous nous sommes retrouvé devant un TT en tower équipé de la SUPERNOVA PLUS persuadé qu'il s'agissait d'un MEDUSA avec ET 4000. C'est dire si la MATRIX est complètment larguée à l'heure actuelle. Ceci-dit, l'important, c'est ce qui il y avait dans la boîte (le TT), à savoir PHOTO LINE. Le nom a changé, le look aussi, superbe à la DA'S PICTURE, et pas mal de choses en plus sont arrivées, mais on reconnaît bien les indéniables qualités de PREVISION qui en avaient fait le must de la retouche sur ATARI :






puissance des masques, quantité d'outils, rapidité incroyable de traitement et d'affichage, dessin BITMAP et vectoriel, digitalisation directe, pilotage du traceur à découpe... il n'y à guère que le CYMK qui n'était pas encore réimplémenté dans notre version (finie la veille).

Parmi les nouveautés, le pinceau à la gradation dessinable à la souris. C'est tout simplement génial. Dessinez votre courbe de gradation et elle s'appliquera à l'intensité du rayon de votre outil. Cette



gradation vous plait ? Tirez là vers l'histogramme, il en sera affecté. Notez que votre courbe de gradation est dessinable, soit à la souris, soit en courbe de bézier ou encore en axes et droites.

Autre ajout d'importance et qui comble un gouffre : la découpe automatique de bloc selon une température de couleur (principe





baguette magique). Prenez l'exemple de la fleur jaune de PREVISION. Cliquez sur le jaune d'un pétale après avoir paramétré le coefficient de tolérance de variation de couleur et indiquez que vous voulez un masque "autodécoupant". Si le détourage de votre fleur vous convient, cliquez dessus et gardez le bouton de la souris appuyé en faisant glisser le bloc vers une autre image. Au moment ou celui-ci sort de l'image, il se transforme en une petite icône



représentant le bloc que vous pouvez positionner comme vous voulez à l'endroit désiré. Travaillez votre nouvelle image et tant que vous n'aurez pas ancré le bloc, celui-ci pourra être déplacé à volonté. Nous ne l'avions pas encore sur ATARI, c'était sur PHOTOSHOP, c'est sur PHOTO LINE maintenant.

C-LAB

Le "repreneur" du FALCON était là avec un très beau stand présentant le désormais classique FALCON MARK II mais également tous les produits dérivés nécessaires à la création d'une bonne image de marque : montre, valises, T SHIRT... à l'effigie du fabriquant allemand. Sur le mur on pouvait voir de superbes croquis du FALCON X dont on ne sait pas grand chose, si ce n'est qu'il sera présenté en avant première au FORUM DES APPLICATIONS ATARI. Après avoir engagé la discussion avec Bergkarhd BURGEROF, ce dernier nous découvre le boîtier de ce FALCON X et le moins qu'on puisse dire, c'est que c'est aussi joli que sur les dessins accrochés au mur. C'est un DESKTOP noir pouvant accueillir un lecteur de CD ROM et un lecteur de SYQUEST 270 mégas en série sur la face avant. Pour la face arrière, il y a les entrées et sorties son en jack 6.35 ainsi que deux sorties SPDIF. Pour l'intérieur, mystère encore. Il faudra attendre le fameux FORUM ATARI pour en savoir plus. Vraisemblablement, il s'agit encore d'un 68030. Il faudra attendre le FALCON AUDIO (ou MARK III) pour trouver un processeur plus puissant.

Sinon les démonstrations allaient bon train entre STUDIO SON et CUBASE AUDIO FALCON, présenté par STEINBERG. A noter au passage que CUBASE AUDIO FALCON s'est vendu dans des proportions nettement plus importantes que CUBASE AUDIO MAC, pour ceux qui en douteraient encore.

Parmi les docs STEINBERG, on trouvait TANGO, arrangeur qui commence à dater un peu, mais qui n'est toujours pas arrivé chez nous, du moins de manière officielle.

Dr JURGEN ALTMANN

Sous ce nom se cache un physicien diplômé qui a sorti un logiciel de statistiques très évolué intitulé MODULPLOT 3.6. Cela fonctionne en 600 * 400 mini à condition d'avoir au moins 2 mégas de RAM. MODULPLOT tourne sur toute la gamme, mais il existe une version spéciale pour TT et MEDUSA. PAr contre il fonctionne sans aucun problème avec MultiTOS, MAGIX et MultiGEM. Je n'y connais rien, mais visiblement c'est très puissant avec des tas d'options dans tous les coins.

Les données sont compatibles avec les programmes en vigueur sur PC et le tableur travaille en ASCII, LATEX ou données graphiques. Les sorties sont possibles surs :

24 aiguilles, 9 aiguilles, LASER ATARI, HP LASERJET (y compris couleur), traceur à découpe HPGL, GEM METAFILE, CSG, LATEX, IMG, EPSF et divers formats bitmap.

Si vous avez absolument besoin de ce type de programme, et bien il est disponible aux coordonnés suivantes :

Dipl. Phys. Dr. Jurgen ALTMANN
Hauptstrasse 3
89134 BLAUSTEIN-ARNEGG

e-mail : juergen_altmann@gp.maus.de

BLOW UP

Présentait un nouveau PSI au boîtier en alu et se connectant par le biais d'un câble sur le port DSP (et non en direct comme le précédent modèle). Cela fait tout de suite beaucoup plus pro et devrait donc aider à lutter contre le FDI SOUNDPOOL (qui est sensiblement au même prix en Allemagne, soit 1400,00 F). Par contre le logiciel de back up universel est livré avec.

Autre chose présentée sur le stand : la FALCON FX, carte accélératrice contenant le hard de la BLOW UP 1 ainsi qu'une possibilité d'extension en TT RAM jusqu'à 32 mégas (en option, mais pas encore dispo). Difficile de se prononcer sur ce produit car, si la version présentée sur le stand fonctionnait à merveille, il n'en a pas été de même avec celle que nous avons eue en test. Nous attendrons donc encore un peu avant de savoir si c'est la solution ultime.







LINE

LINE, c'est une société suédoise qui était hébergée par BLOW UP et qui présentait JAM 8 et JAM 2 à brancher sur le port DSP du FALCON pour avoir respectivement 8 et 2 sorties audio professionnelles en JACK 6.35. L'intéressant de l'affaire, c'est le prix : 2000,00 F pour le JAM 8 (1200 pour le 2). Bien sûr, à ce prix-là le boîtier n'est pas des plus joli, mais franchement contre les 4800,00 F du FA8, il faudrait être de mauvaise foi pour ne pas apprécier.

LINE présentait aussi un CAC 44.1 Khz ou 44.8 Khz pour 200,00 F ce qui permettra à tous les utilisateurs de WINREC ou autre programme de direct le disque reconnaissant ce type d'interface, de travailler à des fréquences professionnelles.

DELTA LABS

DELTA LABS qui avait enchanté tout le monde l'année passée avec son CD ALPHA, récidive une fois de plus avec, cette fois-ci, le DELTA et le SUZY B. Le premier est en test dans nos colonnes, mais le deuxième fait parti des "échappés sur le stand". Il faudra donc attendre un peu pour savoir ce dont il retourne.

Mais DELTA LABS vendait aussi des versions enregistrées de STELLA et de KANDINSKY. A propos de ce dernier, l'auteur ne veut toujours pas en faire un produit commercial de peur de ne pas gagner assez. Et pourtant, il pourrait supplanter bien des programmes du commerce de ce type, mais il faut croire que c'est le monde à l'envers puisque généralement les sharewares sont censés rapporter des broutilles à leurs auteurs...

SOFTWAREHAUS ALEXANDER HEINRICH

Dans la famille "ça existe en Allemagne et pas chez nous", voici la quatrième base de données multimédia. Après FREEWAY, PHOENIX, TWIST, voici MAXIDAT. On en a un exemplaire, donc le test est programmé pour un prochain numéro. En tous cas, LA TERRE DU MILIEU DISTRIBUTION se penche sur l'importation d'une base de donnée de ce type. On ne va pas toujours rester sans base de données valable dans notre langue, non ?

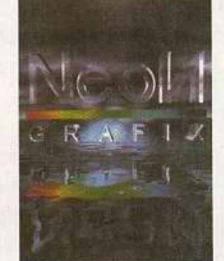
InLI COMPUTER & SOFTWARE

InLI c'est STARCALL, le fameux logiciel de communication qui fait FAX, BBS, répondeur et e-mail. Là aussi ST MAGAZINE en a un exemplaire alors peut être pour le mois prochain.

En attendant pour les impatients, il coûte 110 Dm, tourne sur toute la gamme, est assez réussi graphiquement et est disponible à l'adresse suivante :

InLI COMPUTER & SOFTWARE
Ingo Linkweiler

Markstr. 48
D-45711 DATTELN
tél. +49 23 63 5 56 29
fax & support + 49 23 63 26 10



HONA SYSTEMS HOUSE

Nous avons enfin pu voir ATARI CD MASTER qui permet de lire certains CD ROMS PC sur ATARI. Il marche sur toute la gamme et, contrairement à SARAH dont nous parlions le mois dernier, lit l'intégralité de ces CD ROMS. Les recherches en hyper textes fonctionnent très bien et on peut visualiser les animations, même si votre écran est monochrome. L'auteur du programme est absolument charmant et, les CD ROMS étant plutôt d'origine médicale, on le soupçonne d'avoir fait des études de médecine. En tous cas il en a le look. Un produit qui va également être importé par TDM. DISTRIBUTION.

R.O.M. SOFTWARE

R.O.M. SOFTWARE, anciennement TRIFOLIUM, montrait PAPYRUS 4.0, encore à l'état de bêta version, alors que la précédente version sort à peine chez nous. Ce que l'on sait, c'est qu'elle offre des fonctions comme l'optimisation des images à l'impression, des dictionnaires qui, s'ils sont à des lustres de ceux du REDACTEUR, sont tout de même très sympas, une impression couleur améliorée... Elle devrait arriver chez nous, dès sa finalisation.

En attendant R.O.M. a repris les produits vectoriels phares X-ACT et X-ACT DRAW dont beaucoup s'accordent à dire qu'ils ne sont pas des monstres d'ergonomie. Mais quelle rendu !!! A l'heure actuelle, aucun grapheur sur ATARI n'arrive à faire d'aussi beaux graphiques.

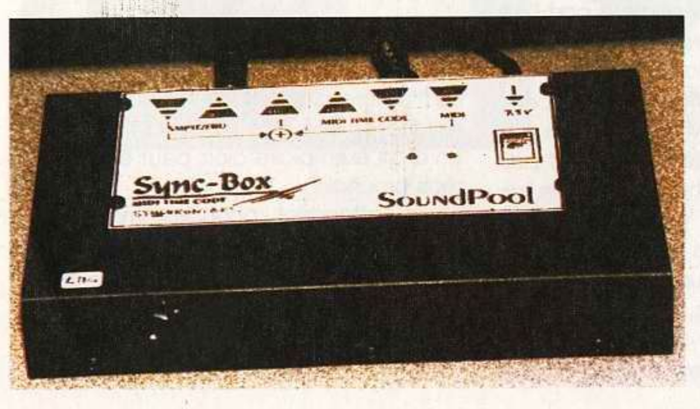
WBW SERVICE

WBW SERVICE, c'est un nouveau magasin à Brennen qui fait très fort, puisque à peine créé, il édite un jeu FALCON intitulé CONFUSION avec une promotion devenue assez rare : affiche couleur offset, boîtier et livret luxueux, doc multilingue (dont le français)... Marc en teste la version de démo dans le cahier LOISIRS (la version pleine était plantée lors de notre retour en France).



Sur le stand, on pouvait également voir DREAMMACHINES un très joli DISKMAG dédié au FALCON, dont c'est le 5ème numéro. Sinon WBW vendait pas mal de consoles ATARI XE, 800 XL, 2600 sans oublier la JAGUAR qui visiblement fait pas mal de bruit en Allemagne (ils ont même lancé un magazine JAGUAR sur papier avant tout le monde, alors que ce même monde s'accordait à dire que le public allemand n'était pas branché jeux, mais nous en parlons en revue de presse).







ANVIL SOFT

ANVIL SOFT est une petite compagnie qui développe un jeu FALCON prévu pour ce printemps et intitulé PAINIUM DISASTER. Le jeu est en 320 * 240 TRUE COLOR avec une fréquence de balayage de 50 Hz. La présentation actuelle laisse entrevoir ce que sera le côté "full raytracing" des intros et séquences intermédiaires. Il y a du NeoN ou du XENOMORPH + visiblement. C'est assez joli, mais on ne sait toujours pas de quoi le jeu sera composé, car je n'arrive absolument pas à faire fonctionner cette @*©& de démo à partir de PLAY GAME !

DIGITAL DATA DEICKE

Chez DDD, pas de nouveautés, mais il faut dire que ce n'est pas leur spécialité. Ici, c'est plutôt le HARD qui est à l'honneur et avec des prix on ne peut plus attractifs. Témoin les ST BOOK neufs à moins de 3000,00 F. Je vous rassure tout de suite : a ce prix il n'y en avait que huit de disponibles et qui n'ont pas fait long feu.

Côté portable, il y avait également toute une floppée d'accessoires pour PORTFOLIO comme les cartes mémoire 1 mégas pour 444 Dm soient 1500,00 F ou interface parallèle pour 99 Dm soit moins de 350,00 F. Sinon le reste de la gamme ATARI était également disponible à l'exception du TT et puis, bien sur, toutes extensions TOWER, mémoire, disques durs... qui ont fait la spécialité de D.D.D.

MUSIK UND DATEN

Présentait une interface MIDI pour PORTFOLIO. Comme une interface c'est bien, mais sans logiciels pour la gérer, ce n'est pas franchement utile, MUSIK UND DATEN livre son extension avec :

MIDI MERGE PATCHER
GENERAL MIDI
MASTERKEYBOARD CONTROLLER

STANDARD MIDI FILE SEQUENCER
DRUM COMPUTER
FILE TRANSFERT
MIDI MONITOR

Le prix du pack total est de 579 Dm soit env. 2 000 00 F, ce qui est une solution assez géniale pour tout "musicien de poche"

Contact :
MUSIK UND DATEN
Dipl. Ralf SCHONFELD
Görlitzer Str. 21a
90579 LANGENEZENN
tél. (09101)9141

DELIRIUM ARTS

TWILIGHT nous arrive dans une version spécial FALCON assez délirante. TWILIGHT a enfin trouvé le moyen de rendre une démo utile. En effet, les nouveaux modules d'extincteurs d'écrans de TWILIGHT sont maintenant carrément des morceaux de démos complets. C'est sidérant et AFTERDARK est franchement très loin derrière maintenant. Le plus impressionnant étant FALCON FEUER représentant un cube se transformant en triangle tout en brûlant. Les flammes sont sublimes et le bruitage fait froid dans le dos.

WOLLER & LINKER

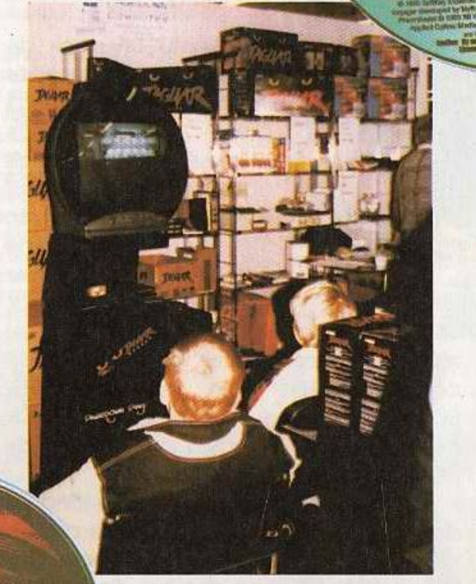
L'année passée, WOLLER & LINKER présentaient leur horloge atomique pour ATARI. Aujourd'huis, nous avons droit à la version réseau ainsi qu'à une esthétique du boîtier plus variée. On trouvait également sur le stand de la JAGUAR à profusion et la pile de lecteurs CD n'est pas restée fournie très longtemps.

HARALD ET MARTIN HANSEN

FRACTALS en est à sa version IV et, si celui de notre Jean LUSETTI national le bat toujours en rapidité de calcul, celui-là commence à prendre un sacré poids du point de vue des possibilités. Les images calculées sont franchement magnifiques et un nouvel algorithme permettant de faire des végétaux vient d'être incorporé. Le résultat est très très beau et confirme FRACTAL comme un générateur d'image absolument indispensable à tout passionné de recherche graphique.

AVENA

Présent sur un stand réservé aux démos, le groupe AVENA annonçait un nouvel outil de développement intitulé AVENA ASSEMBLER. N'étant pas développeur et au risque de faire une mauvaise traduction, je vous livre telles quelles les particularités affichées sur le stand :



Unterstützt 68030/DSP/FPU (syntax check)
Seches Sources gleichzeitig
Individuelle Assemblier-oder Kompilier-TTPs, (d.h. 68030, DSP, C, BASIC, usw. möglich)
Verschachtelte Parts
Tatstenmakros
VGA/RGB in mittlerer und hoher Auflösung
Superschneller One-Frame-Editor

La disponibilité annoncée était début 96. La nouvelle est une véritable bénédiction pour le monde ATARI qui, s'il évolue bien côté programmes et machines, n'en restait pas moins en pietinnement sur les outils de développement.

APPLICATION SYSTEM HEIDELBERG

Sur le stand APPLICATION SYSTEM, on pouvait voir de jolies affichettes vantant PHOENIX 4, MAGIC 3 FALCON, TEXEL, PAPILLON 2.2, PURE C 1.1.1 ... mais nous nous sommes fait poliment jeter, l'éditeur allemand estimant que nous n'avions pas à parler de programmes non traduits en français dans un magazine français. Nous ne pourrons donc pas vous informer des qualités certaines de ces produits.

PURIX

PURIX présentait SCRIPT 5 pour une prix de 99 Dm soit env. 350,00 F ce qui semble tout à fait ridicule. Nous ne nous sommes pas attardés sur le sujet car, tout comme NVDI 4, ce produit sera disponible en français quasiment conjointement à la version allemande, APPLICATION SYSTEM PARIS devant le présenter au FORUM DES APPLICATIONS ATARI.

MGL SOFT

Nous ne les avons pas vus et c'est bien dommage, car ils présentaient deux produits : INDEXUS 3 une base de donnée... multimédia (encore une, soupir !) et MOVIE COLOR, gestionnaire professionnel de catalogue de films vidéo tournant sur toute la gamme, y compris sur MEDUSA. C'est d'ailleurs assez étonnant de constater à quel point ce dernier est devenu une composante indispensable du paysage ATARI allemand. Il est très rare qu'un éditeur ne mentionne pas "compatible MEDUSA" ou "version spéciale MEDUSA" sur ses produits, ce qui n'était pas le cas l'année passée et ne l'est toujours pas de l'EAGLE. Cela augure certainement un bon accueil pour l'HADES.

SOUNDPOOL

Thomas BAUMGARTNER était bien évidemment là avec tout ce qu'il nous avait promis à savoir :

Un transcodeur MTC/SMPTE
Une synchro SMPTE AES/EBU
WAVE MASTER, éditeur d'échantillon pour AUDIO TRACKER et CUBASE AUDIO
une nouvelle version de ZERO X
une nouvelle version d'AUDIO MASTER
une nouvelle version d'AUDIO TRACKER permettant l'enregistrement en 8pistes simultanée entre le FALCON et l'ADAT.

Tout cela sur un superbe stand vert SOUNDPOOL rempli de toute la gamme du FDI au (très costaud) FALCON RACK, en passant par toute une série de petites boîtes de conversions de signaux, dont François AUBOUX vous reparle en cahier MUSIQUE.

On devrait décorer Thomas BAUMGARTNER. A lui tout seul, il supporte tout un marché musical professionnel sur FALCON (mais non, je n'oublie pas STEINBERG et STUDIO SON, mais la quantité de produit SOUNDPOOL est telle qu'elle force l'admiration).

FALKE COMPUTER

FALKE COMPUTER, c'est ATARI INSIDE qui vend également des LYNX et distribue sa série de CD ROMS spécialisés ainsi que CRUISIN BEASTS pour STE/FALCON. Résurgence de SPEED WAY RALLEY, on a franchement du mal à comprendre comment on peut encore sortir un jeu de ce type. En effet, à ce stade, c'est encore pire que STarioland. Les graphismes semblent issus d'une 7800 et la mention FALCON sur l'emballage ne peut que laisser interloqué. Enfin s'ils y en a qui aiment, on leur laisse bien volontiers. Je crois que c'est bien le seul jeu FALCON qui ne sera jamais distribué par FRONTIER SOFTWARE.

MAXON COMPUTER

C'est l'autre magazine ATARI, à savoir ST COMPUTER qui, en perdant son cahier MAC OPEN, a perdu un peu de poids également redescendant à 84 pages, ce qui est toujours plus que ST MAGAZINE, je vous l'accorde. Malgré cela, ST COMPUTER reste l'image du magazine le plus pro sur ATARI. Maquette austère, mais irréprochable, tests comparatifs de fond sur les périphériques.

Mais MAXON, c'est aussi la distribution de logiciels comme TWIST 3 office, CRAZY SOUNDS 2.5, HARLEKIN 3.3, WINREC PRO et WINCUT PRO, CIRCU IT ! et ROUTE IT ! Tout cela étant présenté dans nouvelles versions au ProTOS.



BEST COMPUTER

A racheté un stock de pièces détachées inimaginable à la corp. C'est ainsi qu'ils proposent tout, mais absolument tout pour votre ATARI, qu'il soit un ST, un FALCON ou même une LYNX. Vous pouvez acheter un interrupteur, une prise transfo, un composant maison et même les plans de votre machine. C'est la caverne d'ALI BABA dont FRONTIER SOFTWARE a ramené les fameux TT TOUCH pour donner du punch à votre clavier de FALCON.

Comme c'est un collègue de longues dates de WIZZTRONIC (une bonne dizaine d'années), nous avons pu nous entretenir des projets de ces derniers. Selon BEST ELECTRONIC, WIZZTRONIC est effectivement très scrupuleux et ne veut sortir ses cartes que lorsqu'elles marcheront sans aucun disfonctionnement. Il est hors de question de faire une opération de type HIGHSPEED 50 qui revienne au bout de quinze jours avec un FALCON détérioré.

On en peut que se réjouir d'une telle volonté, mais cela traîne depuis un bon moment tout de même et nous avons hâte de voir WIZZTRONIC en personne au FORUM DES APPLICATIONS ATARI pour jauger de leurs produits.

AKZENTE

Par contre rien de bien neuf chez AKZENTE qui attend le retour de son développeur de l'armée pour terminer CURE AUDIO. Il fallait donc se contenter des ARTWORKS dont Patrick BONNET vous parlait le mois dernier. Un peu chers tout de même pour ce qu'ils représentent.

AKZENTE est également un magasin, le stand était donc plutôt destiné à la vente de machines et de CD ROMS.

BEHNE & BEHNE

NVDI 4 était de la danse, mais comme signalé plus haut, nous n'avons pas franchi le barrage de la foule pour un produit que nous retrouvons quasiment en même temps en France. Rendez-vous donc le mois prochain pour un véritable test selon toutes vraisemblances.

CRAZY BITS

"PIXART 3 IST DA !" Tel est le titre de la pub du nouveau PIXART que l'on pouvait essayer avec les tablettes graphiques WACOM. J'en parle dans le cahier graphisme, donc pas la peine de donner plus de détail ici.

Le stand est toujours aussi attrayant avec les fameux emballages sous forme de pots de peinture et il recelait une petite merveille de technologie : la dernière imprimante FARGO intitulée FOTOFUN et tirant des photos au format 102 * 152. Le résultat est extraordinaire, puisque vous sortez de véritables photographies de vos documents. La machine n'est pas très chère, mais par contre le tirage est assez coûteux. Prévoir bien 7,00 F minimum par feuille. Mais si vous avez besoin de ce type d'appareil, il ne faut pas hésiter, c'est miraculeux !

Voilà, C'était le tour des éditeurs. Il y avait également pas mal de revendeurs dont je n'ai pas parlé comme EICKMANN, H&N, HEIM VERLAG, SOFTWARE SERVICE SEIDE, RICHTER DTP CENTER, LIGHTHOUSE, GASTEINER, ACN, PAGEDOWN, le club du PORTFOLIO... car, à part vous faire saliver sur les prix, cela n'aurait pas grand intérêt. Ce qui est tout de même à retenir, c'est la percée de la JAGUAR qui l'année dernière était plutôt confidentielle, et là semblait visiblement passionner les foules.

Godefroy de MAUPEOU

IFA

La sélection des meilleurs logiciels Freeware et Shareware

33 Frs la disquette

10 commandées = 2 Gratuites en plus

(1200 disquettes disponibles sur catalogue)



3615 IFA

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gèrer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français. .
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géomètrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget famillial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gèrer facilement des comptes
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo, Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accèder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE : un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TXLIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.
ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsa+. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet..
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gèrer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux...

COUP DE FOLIE SUR LES JOYSTICKS

Deltajet 59F	Gunshot 59F	QF8 79F	Qjoy2 109F	Microjet 109F
Megajet 129F	Superjet 129F	Qjoy5 129F	Qjoy6 129F	Qjoy IR 179F

Bon de commande à retourner à :
IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes .... x 33 Frs .... =.......... Frs
Frais de port .... = 35 Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 Frs) .... =.......... Frs

Montant total =.......... Frs

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..../ .... Signature :

Nom .... Prénom ....
N° .... Rue ....
Code postal .... Ville ....

STMAG JAN96

Frais de port joysticks = 50 Francs



VISION DOCK

Encore une nouvelle version pour VISION DOCK, arrivée tout droit du FORUM DES APPLICATIONS ATARI. Je n'ai pas eu le temps de me plonger dedans. Il m'est donc difficile de vous dire ce qu'elle a de nouveau, mais vous pouvez d'ores et déjà prendre contact avec ALIAS pour les mises à jour.

Quant à FRACTAL, Jean LUSETTI va enfin nous faire une option permettant de sauver les animations image par image.

GDM



PIXART 3 ist dà !

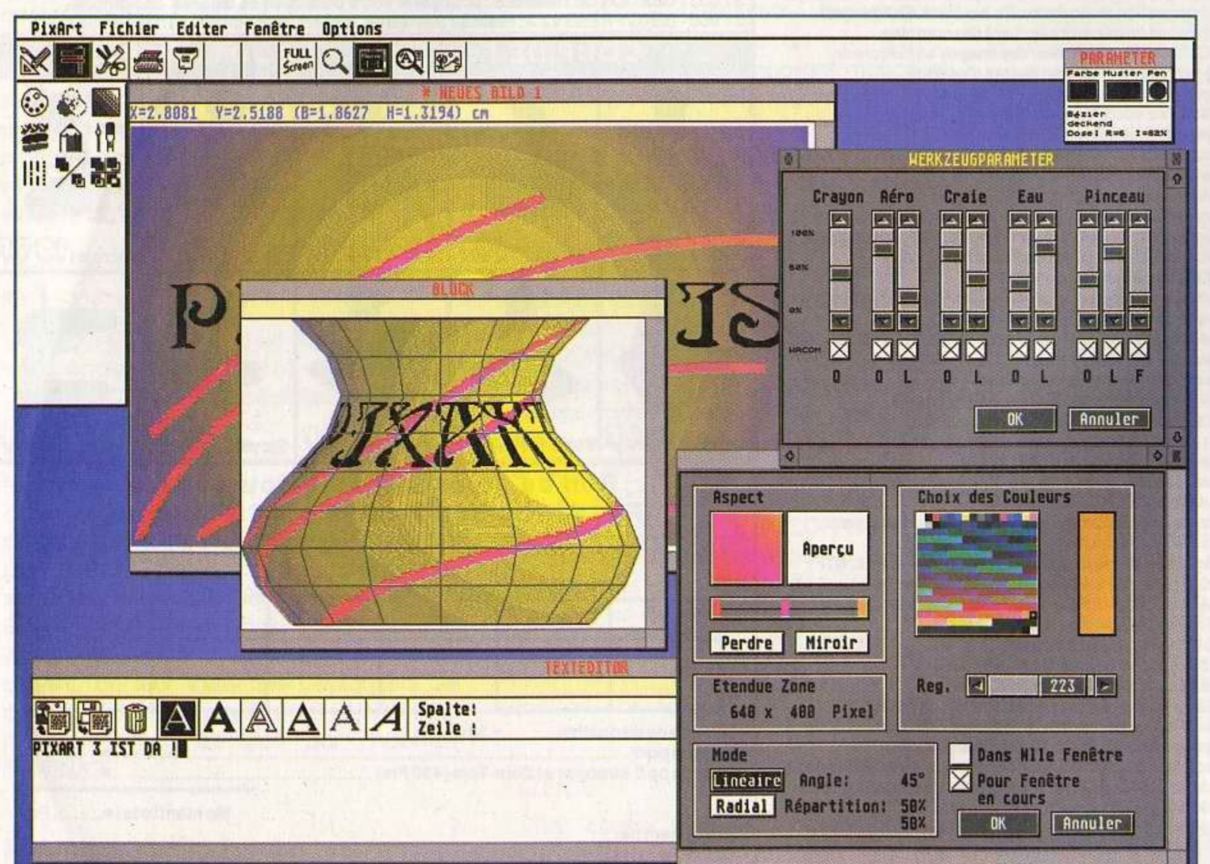
Nous en parlions le mois dernier, il est là et en français de surcroît, le PIXART nouveau. La nouvelle cuvée de ce super logiciel de dessin arrive fois-ci avec une nouvelle doc et une mini refonte du logiciel.

MINI REFONTE ?

Le concept PIXART reste le même : du dessin bitmap dans la résolution utilisée (comme D2M ou PAPILLON). Mais la "menuisation" a elle évolué. On retrouve maintenant dans le premier module, le type de dessin en haut, les outils en bas et dans un nouveau menu tout ce qui touche à la texture à savoir : la palette, le dégradé, la brosse, le crayon, le paramétrage des outils pour la tablette WACOM, les lignes et les transparences.

Les autres menus n'ont quasiment pas bougé à l'exception d'une icône calculatrice lançant la déformation dans le module bloc (suppléant à l'appui sur la barre d'espace) et de la suppression du dégradé de texte réalisable maintenant à partir du module destiné aux textures.

Côté menu déroulant, à priori rien de changé, les nouveaux ajouts concernent donc uniquement les outils.



OUTILS

Un des défauts de PIXART était de ne posséder que des outils de type NEOCHROME ou DEGAS, ignorant par là même ce qui fait la joie d'un DA'S PICTURE ou d'un RAINBOW. Vous me direz PIXART n'est pas un logiciel de retouche et donc ne prétend pas utiliser le TRUE COLOR. Mais PIXART est tellement bien conçu du point de vue ergonomique et possède une fonction de déformation de bloc tellement géniale (et rapide) qu'on en venait à regretter ce manque d'outils plutôt habituels aux logiciels de retouche photo.

Aujourd'hui, PIXART possède ces outils mais à sa manière comme vous pourrez le voir plus loin.

TRUE COLOR ?

Lorsque vous utilisez un logiciel de retouche,

l'image est traitée en 24 voire 32 bits. Du coup la moindre opération de dessin est très lente a effectuer. Dans un logiciel de dessin bitmap, vous travaillez dans la résolution actuelle donc beaucoup plus rapidement et comme la grande majorité des infographistes ne destinent pas leurs oeuvres à la publication, des programmes comme D2M, PAPILLON et PIXART existent tirant parti au maximum des possibilités de votre "écran".

Alors comment adapter ces nouveaux outils à ce mode de travail ?

CRAZY BITS a choisi la voie de la simulation. C'est à dire que ceux-ci ne jouent pas sur la teinte mais sur l'étalement des pixels. Prenons un exemple classique : la goutte d'eau. Dans STUDIO PHOTO, si vous appliquez la goutte d'eau a une ligne noire sur fond blanc, la couleur noire se diluera entre la ligne et le fond avec toute une série de nuance de gris. PIXART lui "éparpillera" les pixels noirs à la manière d'un tramage.

Pour le pinceau, c'est pareil. La simulation de l'évanouissement du trait se fera par décalage des pixels colorés sur les extrémités du trait.

Ce fonctionnement se fait dans toutes les résolutions et, là où D2M lui sait tirer parti des mode TRUE COLOR en appliquant à ce moment-là un véritable effet TRUE COLOR, il faut reconnaître que PIXART traîne un peu la patte en ne s'adaptant pas à l'écran à ce moment-là. C'est d'autant plus étonnant que PIXART est vendu en Allemagne comme un complément des cartes graphiques NOVA. On aurait donc été en droit d'attendre une utilisation des résolutions TRUE COLOR un peu plus poussée. Un regret donc, mais qui ne doit pas masquer les gros atouts de PIXART.

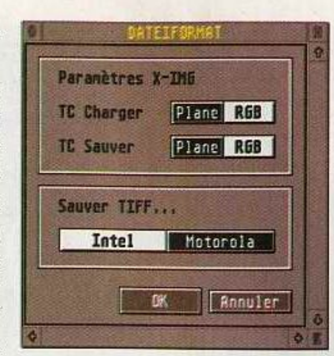
QUELS OUTILS ALORS ?

Mais revenons aux nouveautés de PIXART 3.

En premier lieu, on remarquera un mode COURBE DE BEZIERS très réussi, puisqu'on peut redéplacer les points de courbures une fois ceux-ci posés, ce qui n'est pas le cas avec pas mal de logiciels de dessin BITMAP.

Ensuite on trouve la pipette qui permet de sélectionner une couleur dans un dessin. C'est une fonction essentielle et on ne peut que se réjouir de la trouver enfin disponible dans PIXART.

Parmi les nouveaux outils, on trouvera le pinceau, la craie et la goutte d'eau. Leur énorme atout, et c'est une constante dans PIXART, c'est l'utilisation de la tablette WACOM à pression. Chacun des paramètres de réaction est réglable, et c'est ainsi que l'on peut arriver à un véritable "toucher" graphique. Notez d'ailleurs que la gomme au bout du stylet WACOM est également gérée.



Quant à l'icône baguette magique, il ne s'agit pas d'une découpe de bloc, mais d'un UNDO manuel. Lorsque vous avez fait une modification sur une image et souhaitez retrouver le fond d'origine, crayonnez avec et celui-ci réapparaîtra partout où passera la baguette magique.

DES GRADES

S'il y a un grade à donner à PIXART pour ses nouveautés, il concerne le mode DEGRADE qui est assez étonnant. Le principe est assez simple et reprend celui qu'il y avait avant dans le mode texte (moins le détour tout de même). Vous avez une ligne dans laquelle vous placez des couleurs prises dans la palette (jusqu'à 18 différentes), choisissez le mode RADIAL ou LINEAIRE en paramétrant l'angle ou les proportions ainsi que la taille du dégradé final. Cliquez sur la case APERCU et vous verrez aussitôt votre dégradé se dessiner dans une petite fenêtre. Modifiez les paramètres et couleurs pour qu'ils correspondent bien à ce que vous recherchez et sortez de la boîte de dialogue. Dessinez alors et le motif qui apparaitra petit à petit sur votre "feuille" sera votre dégradé. Vous pouvez donc ainsi écrire du texte en dégradé, ou faire de jolis effets de texture en paramétrant bien votre dégradé.



CA PIXE !

PIXART est fidèle à lui même, très bien pensé, avec des fonctions excellentes comme les déformations de blocs, l'éditeur de texte (fontes SIGNUM et SpeedoGDOS), la qualité du tramage, la corrélation totale avec les tablettes WACOM, la digitalisation directe (avec pilotes GDPS). On regrettera juste qu'il se contente de son rôle de dessin BITMAP, alors qu'il pourrait "éclater la baraque" avec un mode 24 bits en option pour ceux qui oeuvrent dans la PAO ou le dessin TRUE COLOR. Mais après tout il s'appelle PIXART et non TINTART. L'explication est sans doute dans le titre.

Il marche sur toute la gamme et, même s'il est vendu avec les cartes NOVA, donne tout son sens dans le mode palette.

François AUBOUX le qualifie d'utilitaire de dessin absolument indispensable. L'appellation est bien vue car il est vrai que, dans bien des cas, PIXART permettra de réaliser des retouches ou graphismes beaucoup plus rapidement qu'ailleurs, mais il ne faudrait pas le réduire à cela. C'est un programme de dessin très évolué qui apporte beaucoup de fonctions inédites, même s'il pourrait aller encore plus loin.

Terminons tout de même avec la doc qui est très bien faite, puisque intégralement refaite pour le public français. On y trouve des tas d'exemples pratiques expliquant comment réaliser pas mal d'effets classiques à la PAO comme l'incrustation de texte dans une image, les le montage photo, les textes incrustés par une image... On se rend compte alors qu'avec un peu de méthode et d'imagination on peut tout faire ou presque pour un prix franchement bas : 490,00 F.

Godefroy de MAUPEOU

PIXART 3
toutes machines, prix 490,00F
distribué par COMPOSCAN FRANCE
12, rue Maurice ARNOUX 92120 MONTROUGE
tél. (1) 47 35 89 66 / fax. (1) 47 35 69 76

les plus : ergonomie, éditeur de texte, dégradé, déformations de bloc, pilotage des tablette WACOM, digitalisation directe...
les moins : toujours pas d'outils TRUE COLOR



EB-MODEL : le modeleur de le POV ?

Malgré un certain nombre de défauts, voire de bugs, qui en limitent l'utilisation, EB_MODEL est un bon outil d'initiation au raytracing mis en shareware par son auteur, Emmanuel Baranger, pour une somme presque symbolique.

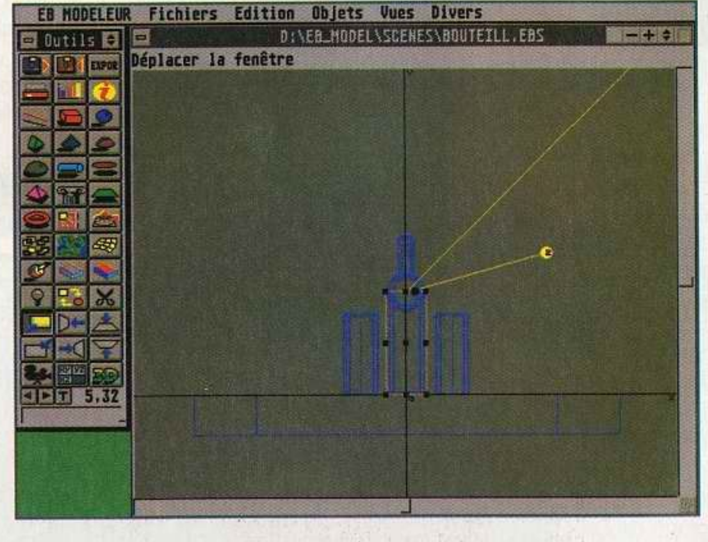
L'objet de cet article est de vous montrer un exemple de réalisation simple pour s'initier à l'usage du modeleur.

Nous allons représenter une simple bouteille avec deux verres, posés sur une table circulaire recouverte d'une nappe à carreaux.

LA BOUTEILLE

La bouteille sera un objet CSG obtenu par différence entre la forme extérieure de l'objet et celle du vide intérieur.

Cliquez sur l'icône "Création de tubes" dans la boîte à outils située à gauche de l'écran : un cylindre apparaît dans la fenêtre de visualisation, centré sur l'origine des axes. Un cadre en pointillés indique que l'objet est actif. Il nous suffit de cliquer sur l'icône "Modification des objets" pour pouvoir modifier la taille du cylindre. Une boîte de dialogue apparaît : activez la zone de saisie du nom de l'objet et entrez "CYL_BOUTEILLE'" comme nouveau nom.



Dans les champs x, y et z de la taille de l'objet entrez : 7, 18 et 7.

Pour que le cylindre ait sa base à l'altitude zéro, il faut faire "monter" le cylindre d'une demi-hauteur (soit ici 9 cm) le long de l'axe des y.

Dans les champs x, y et z de la position de l'objet entrez : O, 9 et O.

Validez par le bouton OK.

Le cylindre étant beaucoup plus petit qu'auparavant, on peut agir sur le réglage du zoom pour voir le cylindre de plus près : la zone du bas de la boîte à outils est réservée à cet effet : les flèches servent à augmenter ou diminuer la valeur du zoom ; l'autre possibilité est de cliquer sur la lettre "T" : le zoom est ajusté automatiquement. Le slider vertical de la fenêtre sert à centrer les objets en hauteur.

Nous allons convenir d'une syntaxe pour représenter les différentes actions effectuées : ainsi ce que nous avons fait jusqu'ici pourrait s'écrire comme suit :

```
[Création de tubes] [Modification des objets]
    Nom -> "CYL_BOUTEILLE"
    Taille -> 7,18,7 Position -> 0,9,0 [OK][T]
```

Nous allons créer maintenant une sphère de même diamètre qui sera placée au sommet du cylindre :

```
[Création de sphères] [Modification des objets]
    Nom -> "SPH_BOUTEILLE"
    Taille -> 7,7,7 Position -> 0,18,0 [OK]
```

Nous allons créer successivement le cou de la bouteille et son goulot par deux cylindres :

```
[Création de tubes] [Modification des objets]
    Nom -> "COU_BOUTEILLE"
    Taille -> 2.7,7,2.7 Position -> 0,24.2,0 [OK]
[Création de tubes] [Modification des objets]
    Nom -> "BORD_GOULOT"
    Taille -> 2.9,1,2.9 Position -> 0,26.8,0 [OK]
```

Bon ! nous avons créé tous les éléments qui constituent la forme de la bouteille, il ne nous reste plus qu'à les grouper en un seul ensemble ; je rappelle que l'avantage est un gain en vitesse de calcul pour POV et la possibilité de modifier ultérieurement les caractéristiques de l'objet global (taille, position, texture etc.) sans avoir à le faire pour chaque élément.

Cliquez sur l'icône "Gestion de la C.S.G" : une boîte de dialogue apparaît ; la liste de gauche vous permet d'activer les divers objets à regrouper. Comme tous les objets créés jusqu'ici vont être assemblés vous pouvez cliquer sur "Sélection totale". Il reste maintenant à choisir le type d'opération CSG à effectuer. Cliquez sur "Merge" plutôt que sur "Union" ; la bouteille étant destinée à devenir translucide (en verre), il faut éliminer les parois internes des objets et ne garder que la forme extérieure générale.

```
[Gestion de la C.S.G] [Sélection Totale] [Merge]
[Sortie]
[Modification des objets] Nom ->
"FORME_BOUTEILLE]
```

Nous avons créé la forme extérieure, pleine, de la bouteille ; il faut maintenant créer la forme du vide interne à soustraire.

```
[Création de tubes] [Modification des objets]
Nom -> "CYL_VIDE" Taille -> 6.2,17.6,6.2 Position ->
0,9.2,0
[Création de sphères] [Modification des objets]
Nom -> "SPH_VIDE" Taille -> 6.2,6.2,6.2 Position ->
0,18,0
[Création de tubes] [Modification des objets]
Nom -> "GOULOT_VIDE" Taille -> 1.9,7.2,1.9
Position -> 0,24.2,0
[Gestion de la C.S.G] (selection ->
CYL_VIDE+SPH_VIDE+GOULOT_VIDE)
[Union] [Sortie]
[Modification des objets] Nom -> "Vide_Bouteille"
```

Reste à créer l'objet définitif "BOUTEILLE" obtenu par différence :

```
[Gestion de la C.S.G] (selection ->
FORME_BOUTEILLE+VIDE_BOUTEILLE)
[Différence] [Sortie]
[Modification des objets] Nom -> "Bouteille"
```

LES VERRES ET LA TABLE

Les deux verres seront obtenus par différence entre deux cylindres ; le deuxième verre sera obtenue par copie du premier (option "Copier du menu "Edition"").

La table est un plateau circulaire obtenu à partir d'un cylindre de 75 cm de diamètre et de 7 cm d'épaisseur.

LES TEXTURES

Il faut donner une texture à chaque objet : cliquez sur l'icône "Définition des textures". Le bouton en haut à gauche de la boîte permet de choisir un objet dans la liste. Choisissez l'objet "BOUTEILLE". La liste de gauche permet de choisir une des textures prédéfinies de POV : je vous suggère la texture "Green_Glass" qui est parfaite pour la bouteille. De la même façon on choisira la texture "Glass3" pour les deux verres.

[Définition des textures] Objet -> "BOUTEILLE" Texture -> "Green_Glass"
Objet -> "VERRE1" texture -> "Glass3" Object "VERRE2" texture > Glass3" [OK]

Voici comment est définie la nappe à carreaux de la table :

[Définition des textures] Objet -> "Table" [Pigment] [Projection] Type -> Plan Format -> GIF nom "Nappe.gif" Interpolation -> Sans [Rotation] 90,0,0 [Taille] 20,20,20 [OK] [OK]

LA CAMERA

Pour paramétrer la caméra, il faut cliquer sur l'icône "Position de la caméra" :

[Position de la caméra] Objectif -> 50 mm Position -> 0,25,-35 Regard -> 0,15,0 [OK]

LES LUMIERES

La scène est éclairée par deux sources de lumière de teintes légèrement différentes. Voyons comment créer la première : cliquez sur l'icône "Gestion des sources de lumière". La boîte de dialogue présente à l'écran vous permet d'activer jusqu'à 10 sources lumineuses. Le bouton en haut à droite permet de choisir dans une liste la source à paramétrer. Choisissez la n°1 si elle n'est pas déjà sélectionnée. Activez là (Bouton "Etat actif").

[Gestion des sources de lumière] Source -> 1/10 [Etat actif] [Projecteur]
Nom -> "LUMIERE_ROSE"
Position -> 2000,2000,-2000 Direction -> 0,18,0
[Options] Radius -> 15° Falloff -> 20° Qualité du dégradé -> 50[OK]
[Couleur autre] -> R=100,V=80,B=100 [OK]

La deuxième source de lumière sera créée de manière similaire.



Voilà ! C'est fini ! Après avoir sauvé votre scène au format .EBS vous pouvez l'exporter dans le format POV par l'option "Exporter la scène vers..." du menu "Fichier" puis lancer le calcul d'une image par l'option "Lancer P.O.V.2".

A bientôt !

Phillipe LAFARGUE

ARABESQUE 2



Ca y est, il est enfin là l'ARABESQUE 2 que tout le monde attendait. Dispo chez COMPOSCAN FRANCE pour 1290,00 F. Tout comme NEON GRAPHIX, ARABESQUE 2 est un programme mythique qui a bénéficié d'un lancement médiatique très poussé. Dans les coulisses, on murmurait même que c'était le pendant de COREL DRAW, référence du graphisme vectoriel sur PC.

Tout comme NEON, qu'en est-il à l'arrivée ? Nous n'avons pas le temps d'en faire un test complet dans ce numéro, mais voici tout de même nos premières impressions.

ARABESQUE possède une très belle interface et s'avère très ergonomique à l'utilisation. Tous les outils sont sous la main et de plus il gère les transparences ce qui est unique sur ATARI dans un logiciel de dessin vectoriel.

On remarquera également les possibilités de "morphing" 2D entre deux versions d'un graphisme vectoriel. Vous faites un objet en haut de votre page, le déformez et le tirez vers le bas de la feuille. Lancez le filtre INTERPOLATION et aussitôt toute une série d'objets vectoriels intermédiaires apparaîtra sur votre dessin.

Parmi les formats d'importation/d'exportation, notons les indispensables CVG et GEM, le DXF (AUTOCAD, ZZ VOLUME), le SHP de NEON à destination du tour et des extrusions, le GER pour les tracés de circuits imprimés, l'HPGL pour les traceurs à découpe et également l'EPS et le AVONS pour les échanges avec les logiciels MAC et PC.

Pour les fontes, ARABESQUE utilise SPeedoGDOS et permet d'inscrire un texte sur un chemin tout comme DA'S VEKTOR.

A première vue, ARABESQUE 2 s'inscrit comme un outil indispensable et complémentaire de ce dernier, chacun ayant ses fonctions propres. Quant à son prix il est en rapport avec sa puissance (1290,00 F) ce qui devrait inciter les graphistes et paoïstes ATARI, quelle que soit leur machine, à se ruer dessus et puis ARABESQUE 2, c'est aussi le dessin bitmap.

Allez, plus de détail le mois prochain !

GdM

REPORTAGE

Frédéric BOUDET : un "architecte" sur ZZ VOLUME

Frédéric BOUDET est architecte d'intérieur. Il travaille intégralement sur un TT équipé d'une carte MATRIX et d'un grand écran. Ses logiciels "fétiches" sont ZZ VOLUME, CALAMUS SL et INSHAPE.

On a déjà parlé d'un de ses travaux puisque c'est lui qui a traduit la doc de GEMVIEW. Mais ce type de travail n'étant pas la spécialité des architectes d'intérieur, il nous a paru intéressant de le laisser nous dévoiler l'élaboration de ses "constructions".

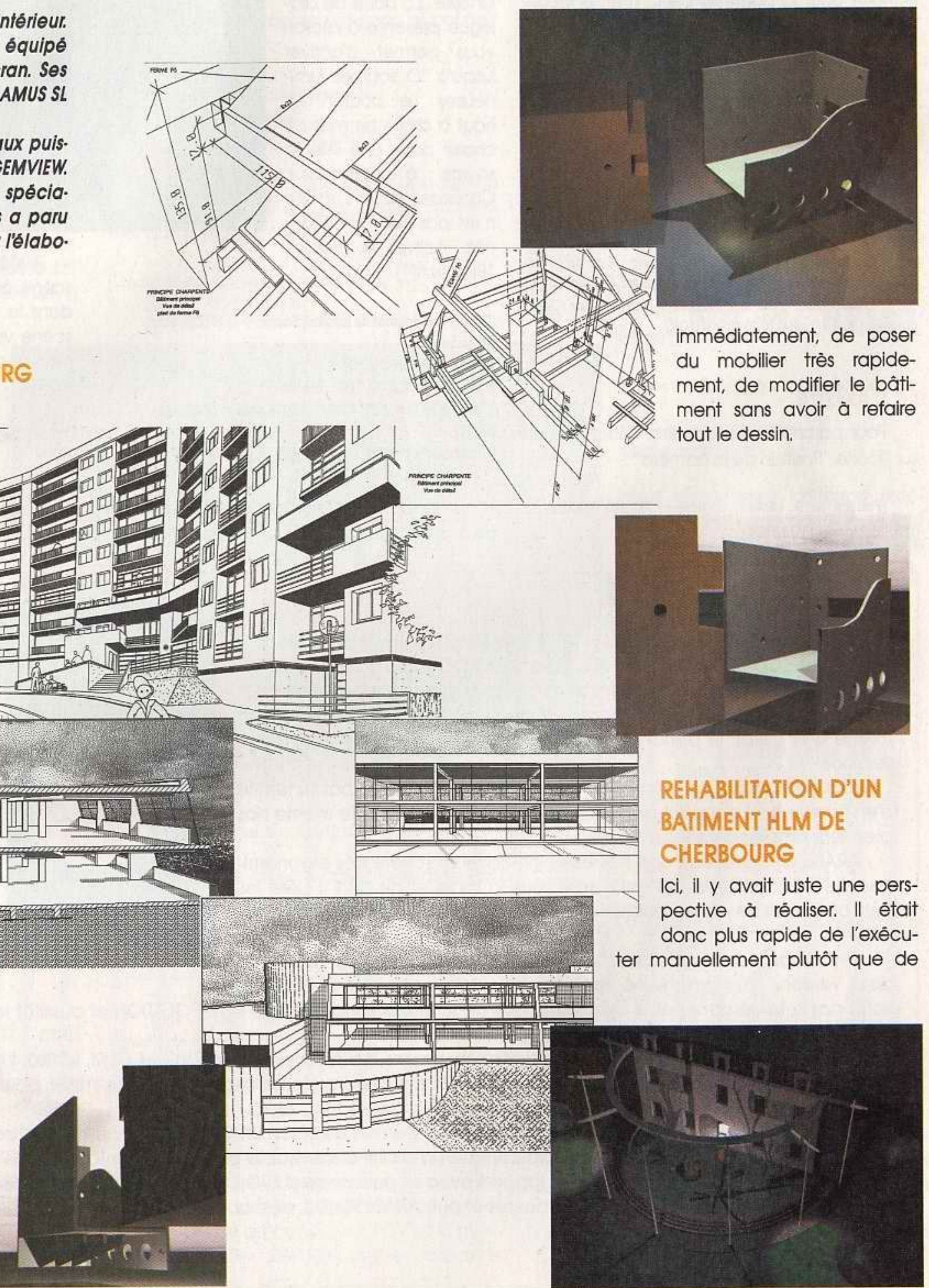
PROJET DE RESTAURANT UNIVERSITAIRE POUR CHERBOURG

F. BOUDET réalise son projet avec ZZ VOLUME, l'importe dans CALAMUS SL et en fait une sortie imprimante. Ensuite il pose celui-ci sur une table lumineuse et retrace à la main, sur une autre feuille, une épure au crayon par transparence. L'avantage est qu'il peut alors choisir les traits à faire apparaître ou non et corriger certaines erreurs "mécaniques" de l'ordinateur.

Il repose ensuite un autre calque par dessus et exécute le tracé définitif à l'encre ou à la couleur.

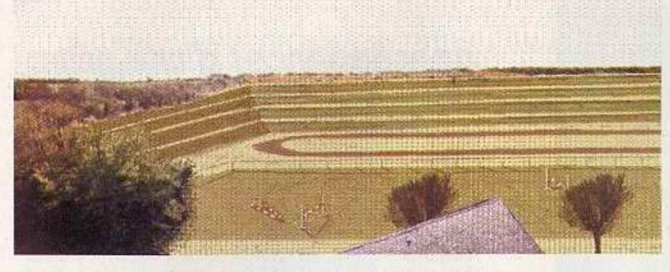
Pourquoi retravailler à la main ce que l'ordinateur est capable de faire ?

Tout simplement parce que le rendu "manuel" est plus vivant et que celui sur ordinateur laisse de temps à autres des tracés indésirables voire des erreurs d'interprétation. Par contre son calcul est indispensable à "l'édification" où il permet de choisir l'angle de vue immédiatement, de poser du mobilier très rapidement, de modifier le bâtiment sans avoir à refaire tout le dessin.



REHABILITATION D'UN BATIMENT HLM DE CHERBOURG

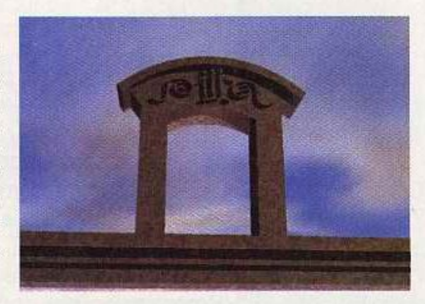
Ici, il y avait juste une perspective à réaliser. Il était donc plus rapide de l'exécuter manuellement plutôt que de



rentrer le bâtiment dans ZZ VOLUME. Par contre le TT avait quand même son rôle à jouer puisque CALAMUS SL a tout simplement servi de logiciel de dessin 2D. Frédéric BOUDET, partant de la constatation que CALAMUS SL + BJ10ex donnait un résultat parfait au dixième de mn près, se met en tête de réaliser un exemplaire de chaque huisserie qu'il imprime en autant d'exemplaires voulus sur autocollant. Il ne reste plus qu'ensuite à découper et coller sur le calque pour obtenir le résultat.

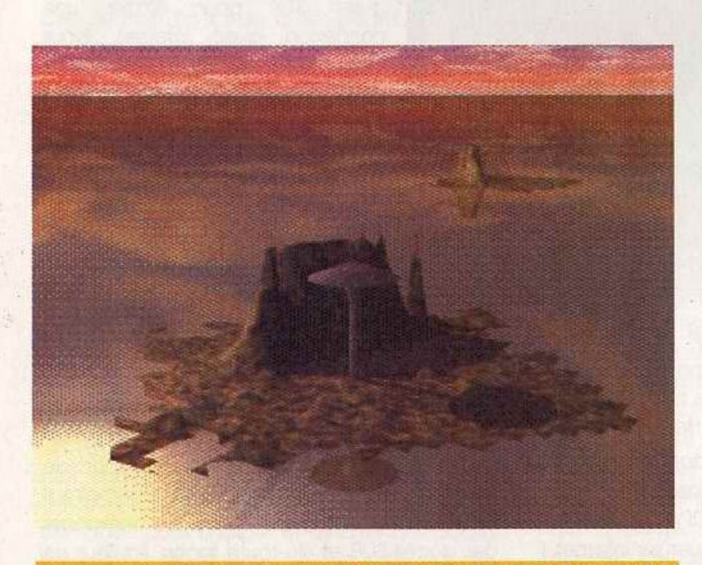
SOGEA B

Il s'agit ici de la construction de bureaux pour une entreprise de travaux publics. S'il est cité ici, c'est parce que la maquette volumique a été réalisée avec INSHAPE.



CHARPENTE

La charpente a été modélisée sous ZZ VOLUME, puis exportée en DXF et convertie en GEM pour pouvoir être chargée dans CALAMUS SL afin d'être "côté" et imprimée. C'est là que Frédéric BOUDET regrette qu'il n'y ait pas une "moulinette" plus rapide dans la conversion DXF/GEM.



Godefroy de MAUPEOU



conséquences d'une grève

Durant les grèves, le flux des connexions INTERNET a doublé. Sachant que le fax a également vu ses adeptes augmenter en nombre considérable à la même période, on voit bien de quoi les communications de demain seront faites. Il ne reste que les colis que l'on n'arrive pas encore à téléporter pour se passer complètement des services de la Poste. Mais tout cela évidement pourrait se retourner si c'était FRANCE TELECOM qui se mettait en grève.

François PLANQUE & GdM



INTERNET ACCES PACK

Sous ce nom ambitieux se cache une suite d'outils ambitieux. Et même s'ils ne constituent pas un "Internet Access Pack" complet, ils vous permettent néanmoins de vous promener sur le World Wide Web avec votre ATARI. On a presque envie de dire "enfin !".

WORLD WIDE WEB

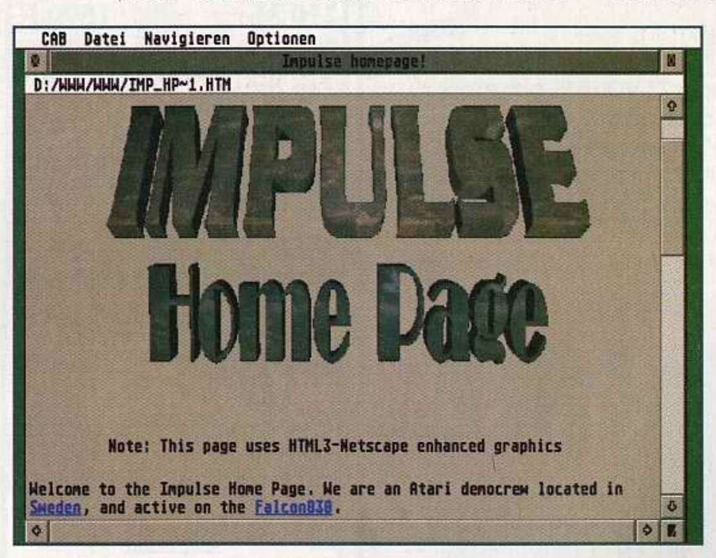
Est-il nécessaire de rappeler ce qu'est le World Wide Web (WWW) ? En un mot, c'est cette grande base de données multimédia distribuée dans laquelle on se promène de "page HTML" en "page HTML" en suivant des "hyperlinks" au moyen d'un logiciel dont les représentants les plus connus sont Netscape Navigator et NCSA Mosaic. Sur ATARI, vous utiliserez le Crystal Atari Browser (plus communément appelé CAB). Et CAB est précisément le point central du package qui nous intéresse.

Une certaine presse et quelques centaines de milliers de lecteurs derrière ont eu vite fait de généraliser un amalgame entre WWW et Internet. C'est bien sûr une vision très restrictive de l'Internet et le WWW n'est qu'un service parmi des dizaines, voire des centaines d'autres sur Internet. Néanmoins, le WWW est sans aucun conteste l'une des facettes les plus attractives d'Internet, et on comprend sans peine l'enthousiasme et l'émoi que suscite l'apparition de tels outils de navigation sur nos machines.

CONTENU DU PACK

L'Internet Access Pack est disponible gratuitement un peu partout sous la forme d'un fichier du type WWW__108.ZIP – ici pour la version 1.08. Cette archive rassemble en fait trois produits différents prévus pour fonctionner ensemble :

* Crystal Atari Browser (CAB) écrit par Alexander Clauss (Allemagne). C'est le logiciel qui se charge d'afficher les pages HTML que vous visitez sur le WWW. Ce programme s'appelait "Cool Atari Browser" auparavant et encore plus simplement "WWW" dans ses premières versions : à l'époque il ne savait qu'afficher des pages HTML stockées sur votre disque dur et non pas chargées par Internet.



* STiK écrit par Steeve Adam (Australie). Il s'agit d'un accessoire de bureau implémentant les couches logicielles TCP/IP nécessaires à votre ATARI pour communiquer sur Internet. Il permet également d'établir une connexion par modem avec un fournisseur d'accès à Internet. En fait, c'est grâce à cet accessoire que vous allez vous relier à Internet.

* Finalement, il manque le lien entre STiK et CAB pour que ce dernier puisse aller piocher des pages HTML sur le World Wide Web. Ce lien s'appelle CAB.OVL et a été écrit par Tim Newsome (USA). En résumé, on a là une belle démonstration des possibilités de développement réparti aux quatre coins de la planète. En effet, les auteurs ont utilisé exclusivement Internet pour joindre leurs efforts et créer l'IAP.

STIK

Avant de pouvoir se connecter, la première chose à faire est de configurer STiK pour établir une connexion avec Internet. Nous avons déjà expliqué précédemment qu'il existe deux protocoles pour connecter un ordinateur à Internet à travers un modem : SLIP (Serial Line Internet Protocol) et PPP (Point to Point Protocol). STiK ne supporte encore que SLIP, ce qui est un peu dommage dans la mesure où la tendance actuelle est au tout PPP. Cette tendance s'explique par le fait que PPP peut non seulement transporter des paquets IP mais également toutes sortes d'autres paquets pour d'autres types de réseaux (IPX Novell par exemple, vous connaissez ?). Bref, PPP est la solution de transport de paquets par modem universelle. Néanmoins, il est encore possible, en France, de demander des accès SLIP, et de toute façon, l'auteur de STiK va intégrer PPP dans une prochaine version de son accessoire.

La configuration de STiK passe par l'édition de deux fichiers avec un éditeur de texte. En particulier, il faut indiquer dans le fichier DIAL.SCR le numéro de téléphone à appeler et quelle est la séquence de prompts et leurs réponses que STiK doit traiter pour établir la connexion. En clair et sans décodeur, cela signifie que STiK doit savoir comment envoyer votre Username et votre mot de passe au bon moment et qu'il doit ensuite récupérer l'adresse IP qui vous est assignée pour toute la durée de la connexion.

Le fichier DEFAULT.CFG, quant à lui, contiendra en particulier l'adresse IP du serveur DNS.

Une fois que les fichiers de configurations sont écrits, on peut appeler l'accessoire à tout moment dans le menu et établir une connexion.

TESTS

STiK est fourni avec un petit client IRC (Internet Relay Chat) sous TOS qui peut être mis à profit pour tester si STiK est bien configuré. Néanmoins, IRC est déjà une application relativement complexe, et on ne peut que se taper la tête contre les murs de ne pas disposer d'un petit utilitaire PING – le B.A. BA des utilitaires de test TCP/IP.

Une fois qu'on a testé ou pas testé IRC on peut alors passer à la cerise sur le gâteau et lancer CAB...

CAB

CAB est une application 100 % GEM. Une fenêtre principale affiche la page HTML en cours de consultation. CAB permet d'accéder à des pages HTML soit en local, depuis votre disque dur soit à distance à travers Internet. Lorsque vous avez chargé une page, vous pouvez la sauver sur disque afin de la consulter à nouveau plus tard, hors connexion.

En plus du texte formaté (titres, gras, italiques), CAB gère les images intégrées aux pages HTML (Hyper Text Markup Language). CAB gère ainsi la quasi totalité des fonctions HTML + ainsi que certaines extensions Netscape. Par contre HTML 2.0 et en particulier les formulaires ne sont pas supportés. Quant à HTML 3.0, ses tableaux et ses "style-sheets", il faudra savoir être patient.

Par ailleurs, CAB ne communique pour l'instant que par le protocole HTTP (Hyper Text Transfer Protocol). Certes c'est tout ce qu'on lui demande pour charger et afficher des pages HTML, mais on a pris l'habitude de voir les browsers WWW être capables de se connecter également par FTP ou gopher. Heureusement c'est prévu. Et les net-news ?

En tout cas, il sort une nouvelle version du pack toutes les trois semaines et au vu de l'évolution de ces derniers mois, CAB devrait rapidement atteindre un degré de sophistication tout à fait honorable face à ses concurrents sur les autres plates-formes.

Dans l'immédiat, et vous le constaterez sur les copies d'écran qui illustrent cet article, CAB affiche déjà des pages assez agréables à regarder, surtout si vous l'utilisez dans une résolution supérieure ou égale à 640 * 480 en 256 couleurs.

Si de plus, vous installez des fontes Speedo GDOS, la qualité de l'affichage sera encore améliorée dans la mesure où chaque style de texte HTML (Gros titres, petits titres, texte préformaté, etc.) peut être affiché dans la fonte Speedo de votre choix (Voir figure).

MULTIMEDIA

Mais bien afficher les pages HTML ne suffit pas ! Il y a plus. En effet, le World Wide Web n'est pas uniquement constitué de pages HTML, et de temps en temps – voire souvent si c'est ce que vous recherchez – vous chargerez un fichier texte, un son numérisé, une image JPEG, une animation MPEG ou tout autre type de fichier... CAB est bien évidemment incapable d'afficher ou d'interpréter tous ces fichiers, par contre, il permet, tout comme ses aînés Netscape et Mosaic sur PC/Mac/Unix d'appeler automatiquement une application appropriée au type de document chargé. Sur ATARI, il est préférable que lesdits programmes tournent en accessoire (par exemple ST Guide) ou alors que vous travailliez en environnement multitâches (par exemple Multi-TOS).

Notez cependant qu'un des grands avantages de l'IAP est de ne pas avoir besoin d'un environnement multitâche pour fonctionner. En effet, sous MiNT + MINT-NET ou sous Linux-68K, il y a d'autres solutions pour consulter le Web.

PACK OU PAS PACK ?

Globalement, on sort tout à fait euphorique de ce petit test, si ce n'est que l'ensemble est assez hasardeux à configurer pour le débutant comme pour l'utilisateur expérimenté. Ca ne marche malheureusement pas à tous les coups, et surtout pas du premier coup. De plus, l'ensemble souffre de plantages incessants, plantages qui ont nettement diminué dans la dernière version 1.08.

Mais au vu de la rapidité avec laquelle nous parviennent les mises à jour, il est très probable que le pack devienne rapidement une perle de convivialité et d'efficacité. En tout cas, ici on y croit vraiment ! Nous vous tiendrons au courant des évolutions futures.

Finalement, il serait souhaitable qu'une interface de type sockets BSD soit disponible pour les programmeurs désirants tirer parti de la puissance de STiK pour écrire leurs propres applications Internet (mail, news, ftp, archie, talk, finger, ping, hopcheck, traceroute, nfs, irc gem ou que sais-je encore). Parce que s'il nous faut un fichier. OVL à chaque fois...

Nous remercions la société ImagiNET pour nous avoir ouvert un accès SLIP à Internet.

WWW_108.ZIP est disponible par ftp sur presque tous les sites ATARI dont par exemple pascal.math.fu-berlin.de dans/pub/atari/.

François PLANQUE
fplanque@planete.net
http ://linux.univ-compiegne.fr/fplanque/

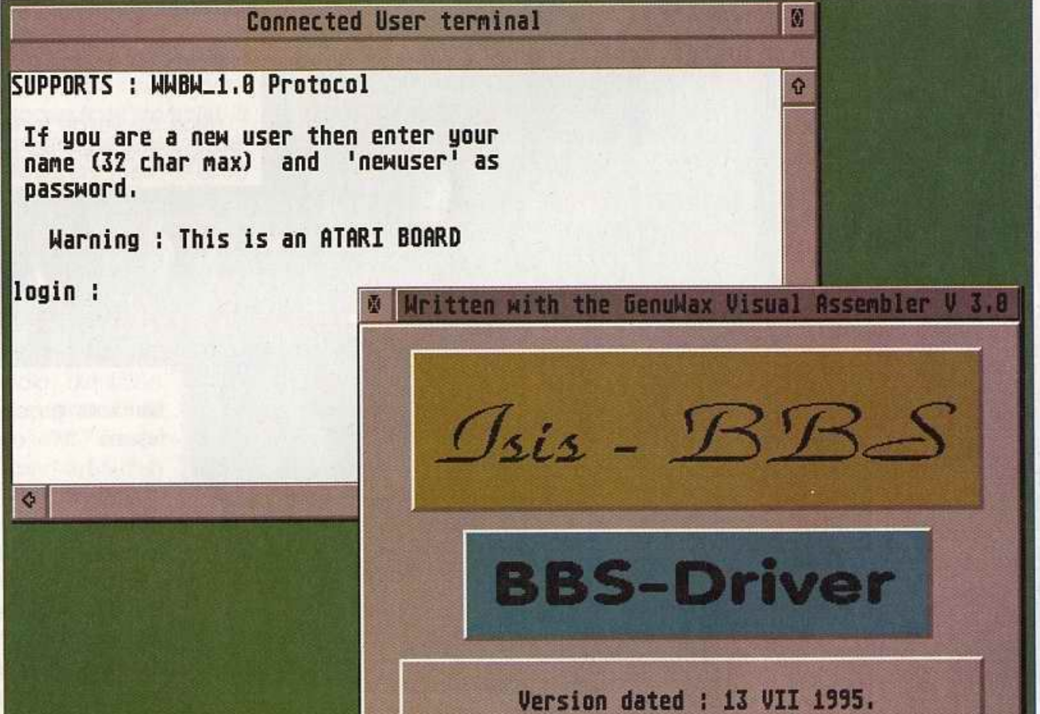


ISIS BBS

Cela faisait longtemps que nous n'avions vu de nouveau logiciel serveur pointer son nez dans le monde ATARI. C'est donc avec un certain contentement que nous avons accueilli ISIS-BBS de la société Artifice. ISIS est un serveur BBS bien comme il faut, certes, mais il nous réserve néanmoins quelques surprises.

BBS ?

Question que certains se posent sûrement : que veut dire ISIS et que veut dire BBS ? Alors pour ISIS, on ne sait pas, c'est le nom du programme, quant à BBS, on va vous le dire : ca se prononce "bi-bi-esse" en anglais et ça veut dire, en anglais toujours, "Bulletin Board System". Cela pourrait se traduire par "panneau d'affichage électronique", mais vous comprendriez probablement mieux si on vous expliquait plus concrètement...



Un BBS est donc un serveur, généralement accessible par modem, offrant des services aussi variés que des informations en ligne, des espaces de discussion et des logiciels à télécharger. Vous l'avez compris, c'est la même chose qu'un serveur Minitel, mais ça s'utilise avec un modem, ce qui augmente généralement la rapidité de l'affichage et des transferts de fichiers par rapport au bon vieux Minitel des familles. PTT ?

Nous allons maintenant aborder un petit test du logiciel, mais nous devons vous avertir que pour cause de grève de PTT, pardon, de La Poste, nous n'avons pas eu le plaisir de recevoir la documentation qui accompagne le logiciel et nous risquons donc d'omettre certains points importants. Bien évidemment nous compléterons ce test dès le mois prochain (si nous avons la doc d'ici là !)

GUI ?

Lorsque vous lancez ce logiciel, voire n'importe quel logiciel, ce qui attire tout de suite votre attention, c'est sa GUI ! (GUI, c'est pour "Graphical User Interface", soit l'interface utilisateur graphique.) Dans notre cas, ladite interface est tout à fait minimale. En effet, lorsque vous lancez ISIS, vous vous retrouvez avec une fenêtre nommée "modem messages" dans un coin de l'écran et un tout petit menu déroulant dont la seule option connue est "Quitter". C'est assez déroutant quand on a pas la documentation...

Evidemment, malgré l'absence de preuves visuelles, ce logiciel sait faire bien plus que çà ! D'ailleurs on peut s'en apercevoir relativement rapidement si on utilise l'option de menu suivante "Launch virtual terminal". Apparaît alors une nouvelle fenêtre : le terminal virtuel (voir copie d'écran). Cette fenêtre simule l'écran d'un connecté qui appellerait le serveur à distance avec son modem, sauf que là, c'est sans modem.

A partir de là, on peut commencer à consulter le serveur en local. On commence naturellement par s'identifier par son nom et son mot de passe (ou bien "newuser" si on est nouveau), puis on choisi ce que l'on veut faire parmi un menu principal qui s'affiche à l'écran.

Un petit regret ici : ce terminal virtuel est lent, mais alors très lent, à réagir, et les caractères s'affichent par saccades. Là aussi, c'est déroutant au début et on comprend manifestement que ce terminal virtuel est plutôt destiné à des fins de vérifications qu'à une utilisation régulière.

NOYAU SERVEUR

Nous en venons donc au point où nous apercevons un peu plus clairement la véritable vocation de ce logiciel. En fait il s'agit plus particulièrement d'un noyau serveur qui se charge de gérer les connexions de plusieurs utilisateurs simultanés sur votre ordinateur.

Cela signifie que vous pouvez par exemple brancher trois modems et un Minitel sur les quatre ports série de votre TT ainsi qu'un autre terminal local sur les prises MIDI et que ISIS va gérer tout ce petit monde simultanément. ISIS doit alors théoriquement pouvoir gérer cinq utilisateurs simultanément. Et si ça ne suffisait pas, lancez le terminal virtuel et utilisez le aussi en local !

Bien sûr, vous êtes limités par le nombre de ports série de votre machine (Ports modem, se-

rial, LAN et MIDI) mais l'esprit général est là : ISIS est un noyau serveur multitâches, et cela même si votre TOS est monotâche.

Cela explique (très probablement) la lenteur du terminal virtuel :

en effet, celui-ci doit également être géré par le noyau multitâches et il doit attendre que le noyau multitâches lui donne la main avant de pouvoir afficher les caractères en attente. Ce petit désagrément local ne se traduit par contre pas sur les connexions réelles (celles qui passent par un port série NON virtuel) parce que dans ce cas les caractères sont "bufférisés" et affichés de manière fluide par le terminal de consultation. (Si vous n'avez rien compris, ne vous inquiétez pas, c'est juste pour expliquer que rien n'a été laissé au hasard).

Par ailleurs, ISIS est capable de communiquer avec plusieurs types de terminaux différents : soit des VT100/VT102 (en général vous utilisez un émulateur de ce type lorsque vous vous connectez avec un modem) soit des Minitel en 40 colonnes, soit encore des Minitel en 80 colonnes, soit tout simplement un terminal en mode ASCII (style TTY). C'est à dire que si vous équipez votre serveur d'un modem adéquat, les utilisateurs pourront l'appeler soit par modem avec un émulateur VT100, VT102 ou TTY, soit avec un simple Minitel. Dans chaque cas, ISIS peut envoyer des pages écran spécifiques aux capacités du terminal utilisé. En mode Minitel 40 colonnes vous pouvez par exemple afficher des graphiques alphamosaïques alors qu'en mode VT102 vous pouvez afficher du texte dans des couleurs différentes... (Pour information, le terminal virtuel est un simple émulateur TTY).

Et il parait que dans une prochaine version, ISIS recevra même les FAX ! Peut-être un jour sera-t-il aussi serveur vocal (dans le genre de Gaston) pour en faire une véritable centrale de communications ?

FONCTIONS

Le serveur propose cinq types de fonctions à l'utilisateur : transfert de fichiers, messagerie, réponse à des questionnaires, dialogue en direct avec le sysop et configuration de sa connexion. Toutes ces fonctions peuvent bien sur être personnalisées par le sysop (System Operator) c'est-à-dire vous : le gestionnaire du serveur.

Au niveau des transferts de fichiers, vous pouvez définir plusieurs "zones" logiques correspondant à différents dossiers sur vos disques. Vous pouvez alors assigner des privilèges utilisateur par utilisateur, leur donnant le droit de lister les fichiers, prendre un fichier ou déposer un fichier dans telle ou telle zone. Le sysop aura de plus accès aux dossiers système, ce qui lui permet de maintenir son serveur à distance, nous y reviendrons.

La messagerie, quant à elle, permet de lire et écrire des messages, soit publics, soit destinés à un utilisateur particulier.

Vous pouvez également définir un certain nombre de questionnaires. Lorsqu'un utilisateur complète l'un d'eux, les réponses sont envoyées comme un message vers un utilisateur donné. Par exemple lorsqu'un nouvel utilisateur se connecte pour la première fois, il doit automatiquement remplir un questionnaire d'ouverture de compte, les réponses étant alors envoyées au sysop qui peut ensuite accepter ou non d'ouvrir le compte.

Finalement, les options de configuration (type de terminal, etc.) et de dialogue avec le sysop se passent de commentaires et font ce qu'on est en droit d'attendre d'elles.

CONFIGURATION

En tant que sysop, votre principal souci est de faire en sorte que votre serveur fonctionne, et qu'il fonctionne bien. Cela implique par exemple que votre ordinateur et les modems rattachés tiennent la distance lorsqu'ils sont allumés 24h/24 et que personne ne coupe le courant par erreur... Mais avant tout ça, vous devez configurer et tester votre serveur afin qu'au niveau logiciel, tout se passe toujours comme prévu...

Et c'est ici que le néophyte aura du mal à installer son propre BBS. En effet, pas question de cliquer sur deux ou trois boutons pour choisir ce qui va s'afficher à quel comment ou pour déterminer qui peut faire quoi. Point de tous ceux-là, nous sommes ici dans une philosophie UNIX pure souche ! (Et si c'est pas inspiré d'UNIX c'est que c'est inspiré de DOS, lui même inspiré d'UNIX !)

En fait, il faut comprendre par là, que la configuration se fait avec des fichiers de configuration. Ces fichiers, vous devez les écrire vous même avec votre éditeur de texte préféré. Rien de bien compliqué en soi, mais un peu en deçà des exigences de beaucoup ! Enfin, n'est pas sysop qui veut !

Maintenant, si vous avez un minimum de motivation, vous vous en sortirez très bien. En effet, un BBS d'exemple complet est fourni avec tous ses fichiers de configuration prêts à l'emploi et largement commentés. De plus, tous ces fichiers sont organisés dans une arborescence de dossiers tout à fait sensée. Le serveur dont nous disposons est tout en anglais (menus, messages et commentaires) mais on peut imaginer que la version finale sera sous-titrée en français, ou du moins que la doc donne les explications essentielles dans notre langue.

IMPRESSIONS

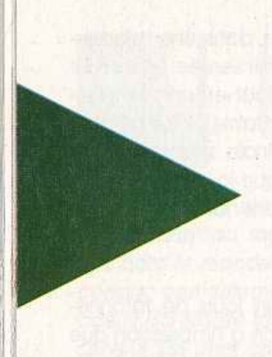
Au final, après plusieurs jours de tâtonnements sans la doc (art !) on a l'impression que ISIS-BBS est un serveur très fiable et robuste. En particulier, il n'a jamais planté ce qui est assez rare pour être signalé (malheureusement), parce qu'un logiciel qui doit tourner 24h/24 ne peut pas se permettre de planter, même si ce n'est qu'une fois toutes les 12 heures d'utilisation !

Cependant il est important de ne pas se tromper sur l'objectif du logiciel. En aucun cas, il ne s'agit d'une suite logicielle destinée à la communication ni même à la réalisation d'un BBS. C'est juste un noyau serveur, c'est à dire une brique qui s'insère dans un ensemble d'applications dont vous pouvez avoir besoin pour créer votre BBS.

Quels sont ces logiciels ? Au minimum vous aurez également besoin d'un éditeur de textes ASCII. Ensuite, si vous voulez composer des pages spéciales pour le Minitel, il vous faut un composeur vidéotex. Si vous voulez des graphiques RIP, il vous faut également un éditeur approprié. Ensuite si vous voulez tester vos pages vidéotex ou RIP, il vous faut un deuxième ordinateur relié au premier et disposant d'un émulateur vidéotex ou RIP graphics. Ca se complique un peu...

Mais quoi qu'il en soit, ISIS BBS semble être un très bon produit si vous voulez monter un BBS pas trop compliqué et il supporte sans peine la comparaison avec ses concurrents, même sur d'autres plates-formes. Finalement, je dois avouer que j'ai beaucoup apprécié les notes d'humour qui parsèment le BBS d'exemple, mais bon, je m'égare là. En tout cas, ne ratez pas notre prochain épisode, celui où nous aurons eu la doc entre les mains !

François PLANQUE
fplanque@planete.net
http://linux.univ-compiegne.fr/fplanque/



BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

PAPYRUS GOLD

Il est enfin là le PAPYRUS GOLD d'ETILDE. Visiblement, le programme était franchement attendu puisqu'il s'est arraché comme des petits pains au FORUM DES APPLICATIONS ATARI. Si vous n'y étiez pas, si vous le voulez, un seul numéro :

ETILDE :
61 63 48 22

GdM



WORDPLUS 5.0

Les utilisateurs de First Word sont encore nombreux. Ce pionnier des traitements de texte sur Atari nous revient dans une version toute fraîche reprise par No Software et distribuée par Compo Software en Allemagne. Bien que n'étant pas distribué en France, il nous est passé dans les mains et mérite que nous vous faisions part de quelques unes de nos impressions.

Word Plus est livré en quatre disquettes. L'installation inclut No System qui permettra, s'il est utilisé, d'offrir à Word Plus une interface en relief, et en couleur à partir du VGA. Word Plus nécessite au moins la résolution haute ST pour fonctionner sur toutes machines (ST/TT/Falcon) d'au moins un méga et demi de mémoire.

Si Word Plus reste un traitement de texte simple, il est tout de même doté de nombreuses fonctions. Il peut utiliser les fontes Bitstream à l'écran et à l'impression, il permet d'utiliser des gabarits (formats de paragraphes) reprenant justification, polices, interlignages et attributs, sa fonction de recherche-remplacement permet de récupérer le bloc copié dans ses champs, il dispose d'une fonction de césure et d'un module de correction orthographique. Il n'existe qu'en version allemande mais il est prévu qu'on puisse choisir son langage en choisissant le fichier correspondant. En haut de la fenêtre, une règle indique le document, la page et, en abrégé, le format de paragraphe courant et propose un accès direct à quelques paramètres : police, corps, attributs, interlignages et tabulations.

Si sa recherche-remplacement est assez sommaire, Word Plus offre une fonction complémentaire plutôt utile : les macros. Sous ce nom sont désignées deux fonctions principales. La première consiste à attribuer une fonction à une touche. La seconde permet d'attribuer un abrégé à une touche précédée de "Escape". Cet abrégé est automatiquement développé. Alors pourquoi un abrégé et non directement une touche liée à un fragment de texte ? Parce que, dans certains cas, l'utilisateur mémorisera plus facilement la macro "M" de "Monsieur le directeur, sans même le savoir, de tous les hommes vous êtes le plus veinard" et, dans d'autres, il aura mémorisé l'abrégé et tapera naturellement "pdbwalpds" pour "Pas de boogie-woogie avant la prière du soir", beaucoup plus facile à retenir.

Là où Word Plus surprend, surtout celui qui a cru échapper au déchiffrage de la doc en allemand, c'est quand certaines fonctions paraissant inexistantes sont bien implémentées. Par exemple, on peut attribuer des formats aux paragraphes. Et, à première vue, le seul moyen de rappeler ces formats est d'appeler la boîte de format de paragraphe par le menu.

Cela semble fastidieux et on aurait préféré un moyen d'action plus direct. Mais il existe :

une combinaison de touches et une boîte s'ouvre et permet d'attribuer le gabarit souhaité.

Mais, si Word Plus offre beaucoup de fonctions indispensables à tout traitement de texte moderne, il n'est pas toujours des plus pratique à utiliser. Beaucoup d'articles de menus ont des raccourcis claviers et seuls quelques uns sont accessibles directement avec la touche "Control". Les autres, désignés par une simple lettre, sont accessibles en tapant une fois "Control" et l'initiale du menu, puis une seconde fois avec "control" et la lettre figurant en face de la fonction. Je croyais que ce mode d'utilisation des raccourcis claviers n'avait plus cours que sous Windows...

La taille impressionnante de la plupart des fenêtres de dialogue est d'autant plus source de gêne qu'elles sont préemptives pour l'application. Elles sont, comme toutes les fenêtres, icônifiables, même sous TOS monotâche, mais cela ne présente pas d'intérêt puisqu'elles ne permettent aucun accès aux autres fenêtres ou aux menus.

Parmi les choses que j'ai trouvé curieuses figure aussi la gestion des polices. Word Plus peut utiliser les polices SpeedoGdos, mais il n'utilise ni SpeedoGdos ni NVDI. On pourrait se dire qu'on n'est pas obligé d'utiliser SpeedoGdos pour utiliser des polices vectorielles et c'est un avantage pour ceux qui ont peu de RAM. Par contre, si on utilise, comme moi, NVDI ou SpeedoGdos, les polices vectorielles utilisées par Word Plus seront chargées une deuxième fois en mémoire puisqu'il ne tient pas compte des polices présentes au démarrage du système. Outre une consommation de mémoire inutile, cela amène des ralentissements dans le travail la première fois qu'on utilise une police : la création de cache prend une vingtaine de secondes sur Falcon (et certainement plus sur STE).

Les essais d'impression que j'ai tentés ne sont pas probants. Si les premiers paragraphes sont correctement justifiés, les suivants apparaissent en drapeau gauche après passage sur ma Stylus Pro qui, en général, ne présente aucun signe particulier de délire.

Et, puisque Word Plus importe et exporte le RTF, j'ai fait un essai avec un fichier de 18 Ko. Pas d'en-tête ni pied de page, ce qui est normal puisque Word Plus ne les gère pas, les notes de bas de page sont bien récupérées, et le texte est correctement reformaté. Par contre, à en juger par les quatre minutes nécessaires à l'importation de ce petit fichier, je peux déduire sans peine que le programme ne se sert ni du coprocesseur ni du DSP pour le traitement du RTF...

CONCLUSION

Word Plus s'est enrichi de nombreuses fonctions qui combleront ses utilisateurs acharnés. Mais ce n'est pas vraiment une bête de course. Il y a pas mal de lenteurs dans plusieurs de ses fonctions. L'ergonomie du programme n'est pas toujours réussie et rompt souvent avec les habitudes prises avec d'autres applications de ce type. C'est pourquoi on pourra dire que les habitués du programme trouveront un grand intérêt dans cette nouvelle version (les polices vectorielles, les abrégés, les gabarits, attributs et règles complètes). Par contre le traitement de texte a beaucoup évolué et quelques applications se sont pas mal imposées. Et il est peu probable que Word Plus apporte quelque chose de plus aux utilisateurs déjà convaincus par l'un ou l'autre de ces ténors.

Jean Jacques ARDOINO

CD ROM : le DELTA

Voici le troisième volet de la série Whiteline de compilations de sharewares ouverte par Delta Labs avec l'excellent Alpha. Après un Gamma plutôt moyen, qu'allons nous trouver avec le Delta ? En tout cas Whiteline poursuit cette série et, comme, l'alphabet grec, comme chacun sait, comprend quarante-sept mille six cent cinquante-deux caractères, elle n'est pas près de s'épuiser !

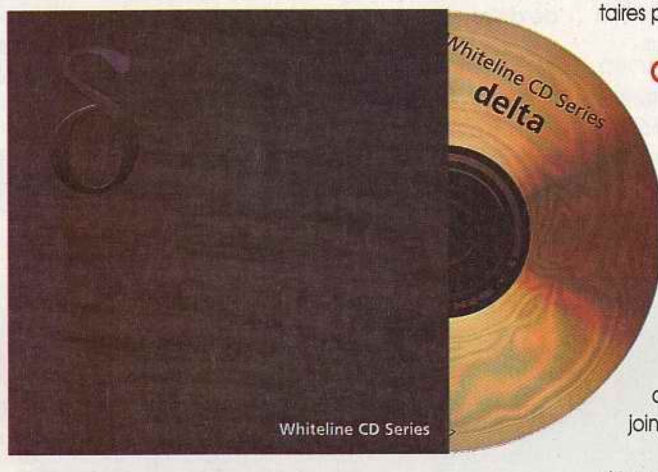
L'ouverture de la fenêtre du CD nous offre les habituels dossiers (DTP, Fonts, Games, Tools, etc.) et, à la racine, une application au milieu de quelques readme. L'utilisateur curieux trouvera, grâce à cette application, un moyen de naviguer à travers les différents répertoires du CD, de lire un petit descriptif dans la langue maternelle (Si ! Si !) du CD, de copier les fichiers sur un disque ou de décompacter les archives.

Si l'intention est louable (on voit arriver le chipoteur...), la réalisation souffre tout de même de quelques failles. L'interface du navigateur est réussie, pratique et logique. Mais elle ne remplit pas sa fonction sur plusieurs points. D'abord le descriptif n'indique pas le numéro de version des programmes, et comme tous les fichiers et dossiers du CD ont été copiés sans conserver la date d'origine... Ensuite la fonction Run" n'est active qu'avec quelques applications. Enfin j'ai voulu essayer la fonction Unpack" avec un LZH tout ce qu'il y a de plus tranquille, puis avec un deuxième, puis un troisième, tout cela sans aucun succès. Il manque visiblement un paramètre dans l'appel de Lharc et cela a dû échapper à ceux qui ont procédé à la vérification...

Passons au contenu du CD. Il regorge de choses intéressantes, mais il est pour le moins surprenant, et vous allez comprendre pourquoi. Le CD se divise principalement en trois parties. La première contient dix versions enregistrées de sharewares (Kandinsky 1.74, Cypress, Music Channel...) et vingt-six versions très récentes d'applications comme Gemview (3.15), Kandinsky (2.03), Da Capo, Idealist, etc., dont on peut régler la contribution au shareware directement chez Delta Labs.

La seconde regroupe différentes applications et documents par thèmes : classiques, outils, jeux... Dans cette partie, si la moyenne des utilisateurs peut trouver toutes sortes de choses, pas forcément récentes, mais variées, les utilisateurs qui suivent quelques sharewares de près n'y trouveront que rarement la dernière mise à jour. Cela reste très cohérent, il n'y a pas vraiment de vieilleries, mais le fait est que le passionné de sharewares ne trouvera pas toujours là, au milieu des Everest 3.4 (5/11/94), des Backward 2.8 ou Egale 2.7.1, plus récents, l'objet de ses rêves.

Et, justement, ce qui m'a surpris c'est que les mises à jour très récentes sont sur le CD Delta; mais pas dans le classement par thème. Ils sont dans



cette troisième partie que constitue la suite de la collection des disquettes Delta Lab Serie. Ce dossier regroupe vingt-six mégas de nouveautés et, surtout, de mises à jour ! Le dossier des nouveautés ne m'a pas scotché au mur. On dirait même que, si j'ai de plus en plus de mal à ramener des nouveautés d'Allemagne, les Allemands ont encore plus de mal à les trouver chez eux... Pour les mises à jour, on trouvera la dernière version d'Everest, Coma 3.0 (la 3.10 est tout juste disponible au moment où j'écris ces lignes), la dernière version de Kandinsky, Metados 2.6, BoxKite 1.72, etc. Si on y ajoute les nouveautés enregistrables auprès de Delta Labs, on voit que ça se tient.

Les ombres au tableau sont décidément les bases et navigateurs car il y a une application Katalog" permettant de consulter le contenu des disquettes Delta Labs... quand elle veut bien se lancer, ce qui n'est pas le cas chez moi.

Au hasard d'un dossier, on trouvera encore trente-huit mégas de polices pour Calamus, des CVG, des cliparts, une version complète, avec sources, fontes et docs, de GhostScript 3.33 (celle qui permet, d'après monsieur Ouïdire, de convertir les fichiers PDF d'Adobe Acrobat en PostScript), cinquante-deux mégas de polices TrueType, les AEO, les Jaguar Magazines, un paquet d'aides et documents hypertexte sous ST-Guide, un dossier POVRAY de vingt et un mégas, avec des scènes, des includes et des outils, mais sans POV (!), des sons WAV, des fichiers MOD (avec des players et autres utilitaires), des animations FLI et AVI (avec les players), un dossier de trente-sept mégas pour Linux dont je ne peux garantir l'installation (à mon avis, ce n'est pas ouvert au tout-venant), des utilitaires pour Mint, le kit TAF, WWW, etc.

CONCLUSION

Bref, dans l'ensemble, une compilation assez complète et diversifiée, même si on trouve un certain nombre de doublons (et même de triplons). Reste la question de l'interface. Quand on ouvre un CD Atari, on ouvre une banale fenêtre avec des dossiers et des fichiers. Même le navigateur de Delta, qui fait un pas en avant, reste franchement timide (et pas tout à fait efficace, nous l'avons vu). Je crois qu'il faudrait sortir de l'utilitarisme et joindre l'agréable à l'utile. Utiliser une version de démo d'une bonne base de données, avec des illustrations, des couleurs, des sons, avec une fonction de recherche de fichiers, une visualisation par fiche ou par liste, ou créer une application... qui fait appel à des fichiers différents suivant que la machine est un ST ou un Falcon.

Peur de ralentir les machines ? Mais il existe des moyens d'accélérer les machines, et on les utilisera justement si le besoin s'en fait sentir. Sinon, pourquoi augmenter la fréquence ou mettre un 68040 dans un Falcon si c'est seulement pour qu'une fenêtre s'ouvre deux fois plus vite ? C'est tout de même plus intéressant de pousser les machines à supporter des applications que de brider les applications pour qu'elles ne perturbent pas trop les machines, non ? Et, de plus, un bon CD, une fois mis en valeur, ne pourra être que plus attirant et un navigateur" pratique, efficace et agréable poussera l'utilisateur à le consulter plus souvent et à prêter plus d'attention au travail du concepteur.

Jean Jacques ARDOINO



LA GAMME PRO

Tél.: 61 63 48 22

PAPYRUS GOLD est enfin disponible en Français :

- 2 Mo minimum, 1 lecteur 1.44 Mo ou disque dur.
- Interface GEM compatible MultiTOS et haute résolution couleur.
- Affichge WYSIWYG, usage souris et clavier.
- Création de tableaux très facile avec fonctions de calcul.
- Boîtes de dialogues non modales.
- Blocs discontinus pour le copier-coller.
- Impression vectorielle sous SpeedoGDOS ou NVD13&4;
- Multicolonnage, insertion d'images (IMG, GEM);
- Publipostage, en-têtes et bas de page, ,notes de bas de page, ect...

PRIX : 1260 F TTC avec port gratuit plus un logiciel en cadeau.
Mise à jour : nous contacter.

NOUVELLE VERSION DU Rédacteur+ :

CORRECTEUR SYNTAXIQUE (version 2.01)

Mise à jour à partir du Rédacteur3 ou du Rédacteur4 = 690 F TTC
Rédacteur3 + complet : 1260 F TTC + 45 F de port + un logiciel en cadeau.
Rédacteur3 version 3.16 : 590 F TTC + 45 F de port + un module en cadeau.

Nouveaux dictionnaires Techniques : Médical (100 F), Chimie (60 F), Bâtiment (60 F), Technique Général (80 F), Termes Canadiens (60 F).
Module de conversion LIB - > RTF en version 1.0 = 50 F TTC.

Comptabilité personnelle :

COMPTADOM V.4.80 (compta. en partie double) : 290 F TTC + 30 F de port.
ST COMPTE 4 version 4.01 (Compta. très simple avec budget et graphiques intégrés) : 150 F TTC + 20 F de port.

Comptabilité Professionnelle :

1 Gestion Commerciale (Facturation, devis, stock) : 990 F TTC + 35 F de port
2 Gestion Comptable (Bilan, immobilisation, tiers) : 990 F TTC + 35 F de port
3 Le Comptable 2 (Comptabilité très simple) : 390 + 35 F de port
4 Gestion du personnel B (Paye mois de 10 salariés) : 590 F TTC + 35 F de port
5 Gestion du personnel D (Paye multi-salariés) : 870 F TTC + 35 F de port
6 Le Gestionnaire (Tableur grapheur comptable) : 100 F TTC + 20 F de port

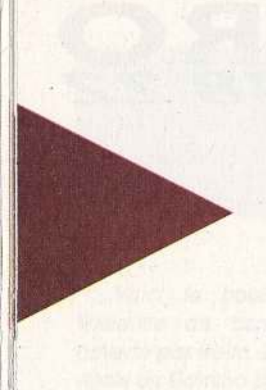
Offres Spéciales :

Pack N° 1 (1+2+6) = 1 350 F TTC + 35 F de port.
Pack N° 2 (1+2+4+6) = 1 590 F TTC + 45 F de port.
Pack N° 3 (1+2+5+6) = 1 890 F TTC + 45 de port.

Vous trouverez ces logiciels chez tous bons revendeurs ou vous pouvez directement commander ces logiciels à ~ETILDE~
3, rue Bertrand de Born 31000 TOULOUSE - Tél : 61 63 48 22 - Fax : 61 63 45 60.
Je commande les offres n°: .... plus le port : 20 F ou 35 F.
Ci-joint un chèque de .... Frs à l'ordre d'ETILDE - Tèl. : ....
Nom, prénom : .... Bât. Esc. Lot. : ....
adresse : .... Code postal : ....
Ville : .... PAYS : ....Date : ...../...../19..... Signature :

• Tous ces prix sont TTC. Offre valable jusqu'au 30 / 12 / 95 dans la limite des stocks dispos.

Bon à découper et à retourner à ETILDE



MULTIMEDIA

dirigé par HENRI ABDELOUAB

Non, non, ce n'est pas une erreur. Le titre n'a pas été oublié depuis le dernier numéro. Il s'agit bien du même produit. En fait cela pourrait s'intituler "CD ROM PC SUR ATARI : LA SUITE !" vu que nous avons demandé à HOHNA de nous envoyer un exemplaire de leur système, ce qu'ils se sont empressé de faire en nous signalant que de nouveaux CD ROM concernant le corp humain et la médecine étaient maintenant lisibles.

Nous devrions donc pouvoir tester ce produit dans le prochain numéro si la poste ne "grève" pas trop.

GDM



digitaliseur vidéo :

module d'extension mémoire vidéo 420 * 256

Le voilà enfin ! En remplacement direct de la mémoire vidéo de 210x128 pixels, ce module permet de mémoriser les images numériques avec une résolution appréciable (4 fois la résolution précédente !). La capacité mémoire ne permet toujours de ne sauvegarder qu'une seule trame à la fois (comme la plupart des digitaliseurs). Chaque nouvelle image écrase donc la précédente dans la mémoire.

ANALYSE FONCTIONNELLE DU MONTAGE

Le schéma de la figure 1 présente les fonctions assurées par notre dernier module :

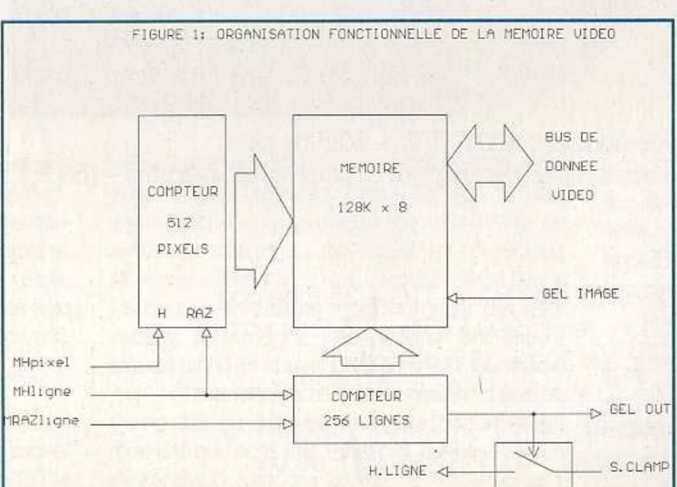
* Au début de chaque trame vidéo, le signal "MRAZligne" issu de l'information de synchronisation trame provoque l'initialisation du compteur de lignes, afin de pointer l'adresse de base de la mémoire vidéo.

* La mémoire utilisée est d'une capacité totale de 128K-octets (512x256 octets).

* Un compteur de pixels assure l'incrémentation des adresses à chaque impulsion de l'horloge pixel (MHpixel).

* Un compteur de lignes assure l'incrémentation des lignes par pas de 512 pixels. Le signal externe (MHligne) qui pilote le compteur de lignes assure également la réinitialisation du compteur de pixels (signal RAZ).

Avec ce protocole, rigoureusement identique que pour le module 210x128, l'image vidéo sera rangée en mémoire selon la même organisation que sur un écran vidéo d'ordinateur, la base de l'image correspondant au coin supérieur gauche, l'axe des "X" étant balayé par le compteur des pixels et l'axe des "Y" par le compteur des lignes. Au maximum, une image pourrait donc faire 512 pixels par 256 lignes, si on ne se soucie pas du respect des proportions de l'image d'origine.



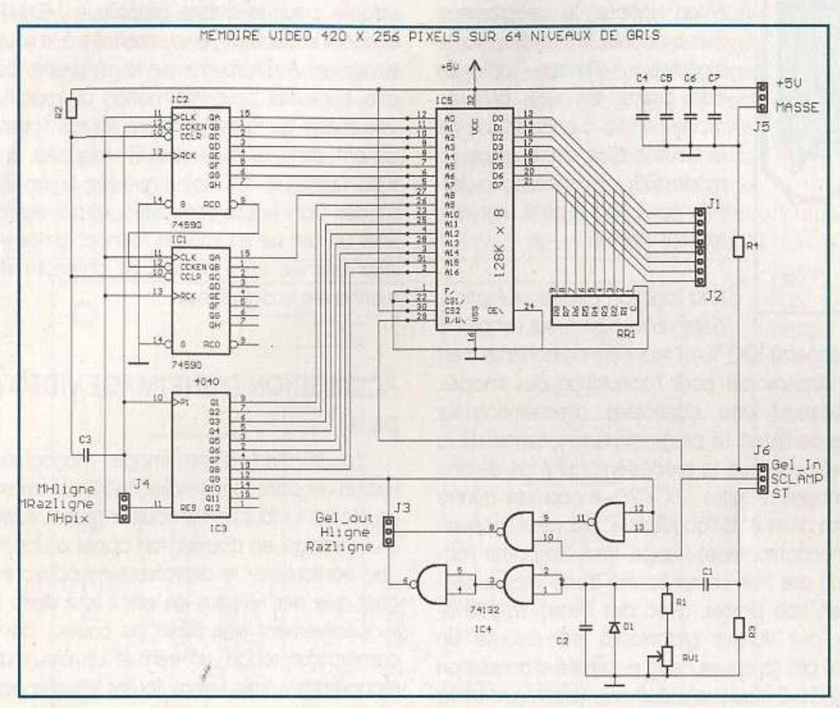
* Le compteur de ligne possède une sortie (GEL out) qui déconnecte automatiquement le signal d'horloge ligne en fin de comptage : cette précaution est indispensable car une trame vidéo possède plus de lignes que la mémoire ne peut en sauvegarder. De cette façon, les dernières lignes (de bordure, donc les moins utiles) ne pourront pas écraser le contenu de la mémoire vidéo qui correspond à la partie centrale de l'image. Ce même signal permet d'informer l'ordinateur qu'une nouvelle image est mémorisée, donc prête à être transférée sur l'écran.

* Un retardateur d'impulsion génère le signal de remise à zéro du compteur de lignes à partir de la synchronisation trame. A chaque nouvelle image délivrée par la caméra, ce dispositif assure le maintient à zéro du compteur ligne pendant une durée réglable manuellement, et permet ainsi d'obtenir le centrage de l'image dans la mémoire vidéo en omettant quelques-unes des premières lignes de l'image (en gros, sur les 288 lignes utiles délivrées par une source vidéo standard, on supprime les 16 premières lignes et les 16 dernières lignes de chaque trame).

LE SCHEMA STRUCTUREL DU MONTAGE (figure 2)

Par rapport au montage précédent, les similitudes sont nombreuses, une optimisation draconienne ayant été opérée dans ce sens : en fait, il a suffi de remplacer la mémoire (IC5) par un modèle de capacité supérieure, et de rajouter un compteur rapide 74HC590 (IC1) pour le comptage des pixels (IC1 et IC2, montés en cascade, sont issus d'une technologie rapide qui tourne ici entre 7,5 et 8MHz). IC3 représente le compteur de lignes. Sur les 8 bits de données disponibles, seuls 6 seront à câbler.

Toutefois, un réseau de 8 résistances de 2,2Kohms a été placé sur le bus de façon à limiter l'impédance de la ligne, et par conséquent l'émission de signaux parasites. Notons que cette mémoire, associée à un convertisseur vidéo 8 bits, permettrait d'obtenir des acquisitions en 256 niveaux de gris ou 16,7M de couleurs en trois passes. Jusqu'à présent, les convertisseurs de ce type (du genre UVC3130 en boîtier 40 broches !) étaient disponibles à presque

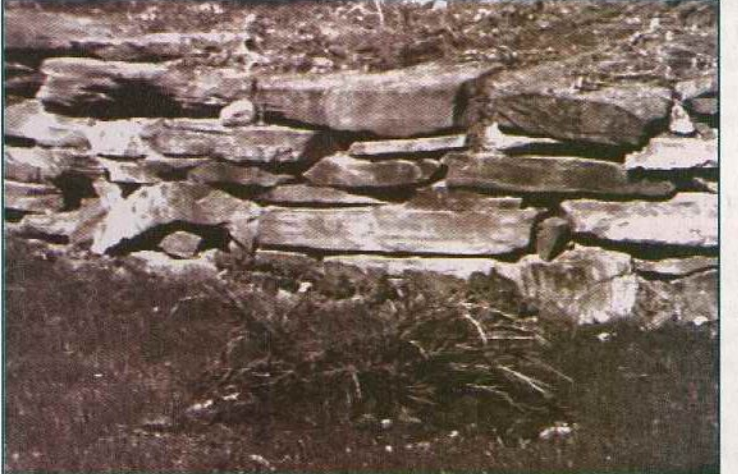


300 F au niveau grand public, et nécessitaient des tensions d'alimentations négatives : c'est pour cette raison que je me suis dirigé vers une solution 6 bits, plus accessible et bien moins coûteuse (le CA3306, monté en boîtier 18 broches, coûte moins de 100 F). Signalons toutefois aux bricoleurs avertis qui voudraient étendre les capacités du digitaliseur que Analog Device produit actuellement un convertisseur vidéo 8 bits, l'AD775, disponible en boîtier 24 broches à moins de 150 F TTC, et n'utilisant qu'une tension d'alimentation unique de 5 volts ! IC4 contient quatre portes logiques mises à profit pour réaliser le dispositif de blocage de l'horloge ligne et le retardateur d'impulsions.

Une entrée notée "GEL_In", à droite du schéma, assure le basculement de la mémoire en mode "lecture" si elle est portée au niveau logique haut (+ 5V). Ce cas se présentera lorsque l'ordinateur assurera le transfert du contenu de la mémoire vers sa mémoire personnelle, ou si une image mémorisée dans IC1 est affichée sur le moniteur de contrôle. Rappelons que cette dernière opération, qui s'appelle "Gel d'image", permet de vérifier avant le transfert que l'image mémorisée est conforme au résultat attendu (cadrage correct du sujet, mise au point, qualité de l'éclairage...). C'est donc l'ordinateur qui commande directement cette fonction qui n'est pas obligatoire.

REALISATION DU MODULE DE NUMERISATION

Le tracé des pistes du circuit imprimé (qui fait toujours 10cm x 7cm comme les précédents, ce qui permet un remplacement direct de l'ancien module par celui-ci) est proposé en figure 3, et l'implantation des composants en figure 4. Au moment du montage des



composants, utilisez des supports de circuits intégrés pour IC1 à IC5, afin d'éviter de les détruire pendant l'opération de soudage et pour faciliter leur remplacement dans le cas d'une maintenance ultérieure. Avant de câbler quoi que ce soit, implantez les straps qui ont permis d'éviter de réaliser un circuit imprimé en double face (13 au total, dont un est situé sous la mémoire IC5). On pourra utiliser les pattes des résistances, diodes et condensateurs pour en faire des straps.

Câbler ensuite dans l'ordre les résistances (avec RV1), les condensateurs, les supports de circuits, la diode, puis les bornes d'entrée/sortie. Les passages des bornes et de RV1 doivent être percés à 1mm, et tous les autres trous seront au diamètre 0,8mm. Le seul composant polarisé est la diode D1 : le trait sur le plan d'implantation correspond évidemment au même repère sur le composant.

TESTS DE FONCTIONNEMENT PRELIMINAIRES (sans liaison avec l'ordinateur)

Les premières vérifications de la carte se font avec aucun circuit intégré monté sur le module. Relier l'alimentation + 5V et Masse (connecteur J5) au module d'interface décrit dans un précédent numéro de ST-Mag, puis (sous tension) vérifier avec un multimètre que la tension + 5V est présente sur la broche 32 de IC5, la broche 16 de IC1, IC2 et IC3, et la broche 14 de IC4. On peut alors couper l'alimentation et câbler les autres liaisons situées entre la carte mémoire et la carte d'interface (toutes les liaisons qui portent le même nom son à relier ensemble sur les différentes cartes du digitaliseur vidéo, notre nouveau module comportant les mêmes liaisons placées approximativement à la même position). En particulier :

* le bus de données D0 à D5 (bornier J1 et J2) doit être relié à celui du CA3306 (J3 + J4) et à celui de la carte interface (J2 + J3). Les trois bus sont donc placés en parallèle.
* Les signaux "RAZ ligne" et "Hligne" (J3) sont reliés aux broches du même nom sur l'interface (J5).
* La broche "GEL out" (J3) sera reliée à la broche "Détection fin de trame" du connecteur J4' sur le module d'interface.
* Les broches MHligne, MHpix et MRAZligne (J4) sont à relier sur les broches du même nom de la carte d'interfaçage avec l'Atari (J6).
* L'entrée de validation Lecture/écriture "GEL IN" (J6) doit être relié à la broche "activation GEL" sur les deux autres cartes (CA3306 (J5) et carte interface (J4')).

* Enfin, les signaux "ST" et "SClamp" du bornier J6 sont à relier sur la carte de numérisation (celle qui est dotée du CA3306).

On suppose que les liaisons entre nos deux premières cartes ont déjà été effectuées (alimentations + 5V, + 12V, masse et "SL". "Hpix", du module de numérisation, doit être relié avec "Hpixel" du module d'interface). Implanter alors les composants actifs IC1 à IC5, brancher le cordon péritel entre un moniteur couleur ou tout téléviseur doté d'une prise péritel et le module d'interface. Relier l'entrée vidéo (cinch) à une source vidéo.

Le montage est alors prêt à fonctionner : brancher le bloc d'alimentation secteur sur la carte d'interface et visualiser le signal vidéo sur le moniteur. La résistance de rappel R4 située sur la carte de mémorisation assure le maintien du mode "écriture" "lorsque la liaison entre le digitaliseur et le port cartouche n'est pas câblée.

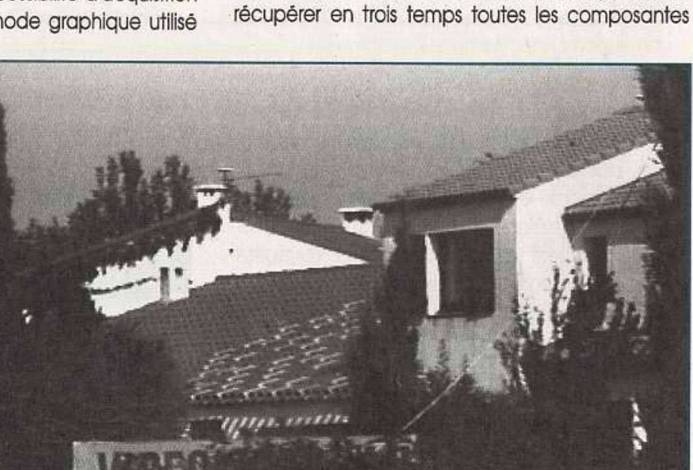
Cette expérimentation permet de vérifier que l'image vidéo apparaît correctement sur le moniteur, sans qu'une perturbation soit induite par la présence de la mémoire vidéo. On peut alors relier le digitaliseur à l'ordinateur.

MISE EN FONCTION DEFINITIVE DU DIGITALISEUR

Allumer l'ordinateur, lancer le programme "VIDEO_02.PRG", et cliquer avec la souris sur le bouton "GEL". L'image présente sur le moniteur doit être figée, car la mémoire vidéo du digitaliseur est passée en lecture et la caméra ne nous sert plus que pour envoyer des impulsions de synchronisation au moniteur. Le bouton "GEL" est une bascule : une impulsion provoque un GEL d'image, une autre le retour à l'état normal et ainsi de suite. Si vous observez une image figée de bonne qualité en mode "GEL", c'est bon signe ! Le centrage vertical de l'image figée est ajustable par l'unique potentiomètre situé sur la carte mémoire : à vous de l'effectuer une fois pour toutes !

Si vous ne possédez qu'un seul moniteur, pas de problème : rappelons qu'il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris pour passer du mode normal au mode GEL. La marche à suivre est la suivante : branchez votre moniteur sur l'Atari, lancez le programme, puis branchez le moniteur sur le digitaliseur : l'image affichée doit passer en GEL puis en mode normal à chaque clic sur le bouton droit de la souris. En mode GEL, les rectangles formés par chaque pixel sont nettement visibles.

Si la fonction gel est opérationnelle, votre digitaliseur est prêt à fonctionner à 100 %. Le moniteur de contrôle n'est pas indispensable pour l'acquisition des images, qui peuvent être contrôlées directement sur l'écran de l'Atari. Le programme fonctionne de la même façon que le précédent, qui était destiné aux images réduites (210x128). Il possède quatre boutons destinés à l'acquisition : gris, pour l'acquisition monochrome, et Rouge, Vert, Bleu pour l'acquisition des trois composantes d'une image couleur (en trois passes, avec des filtres). La sauvegarde des fichiers graphiques est assurée en TGA/24 bits (à cause de la possibilité d'acquisition en 262 000 couleurs). Le mode graphique utilisé (basse résolution 320x200) ne nous permet pas d'afficher l'image complète : seule une zone centrée de l'image (de taille 290x200) sera visualisée à l'écran.



LES PROGRAMMES DESTINES A L'ACQUISITION VIDEO

Un programme écrit en Basic GFA, fourni avec la disquette du mois, assure l'acquisition, l'affichage et la sauvegarde des images obtenues avec le digitaliseur, dans le format maximal de 420x256 pixels. Sur l'Atari, seuls huit niveaux de gris sont visibles à l'écran, et toutes les fonctions du programme sont accessibles avec la souris. La gestion de l'écran étant assez pénible sur l'Atari, la seule solution valable pour assurer un transfert rapide des images à l'écran consiste à utiliser une routine en assembleur. Le programme de transfert d'une image du digitaliseur vers l'Atari a également été écrit en assembleur afin d'obtenir un chargement quasi instantanné en mémoire, de façon à ne pas augmenter encore l'attente due à la gestion de l'écran. Les routines assembleurs, nommés ram2st2.b et affpix2.b, doivent être situées dans le même répertoire que le programme VIDEO_02.PRG (cette remarque est également valable pour le fichier graphique MENU.PI1, qui contient la barre de menu destinée à la souris). Les listings en ASCII, fournis sur la disquette, peuvent être consultés pour information ou modification. Une image au format 384x256 devrait figurer également dans la disquette ST-Magazine, mais sa taille (presque 300Ko) risque de lui en interdire l'accès. Dans le cas contraire, vous pouvez toujours jeter un oeil sur les images monochromes et couleurs fournies dans l'article, et obtenues directement avec le digitaliseur.

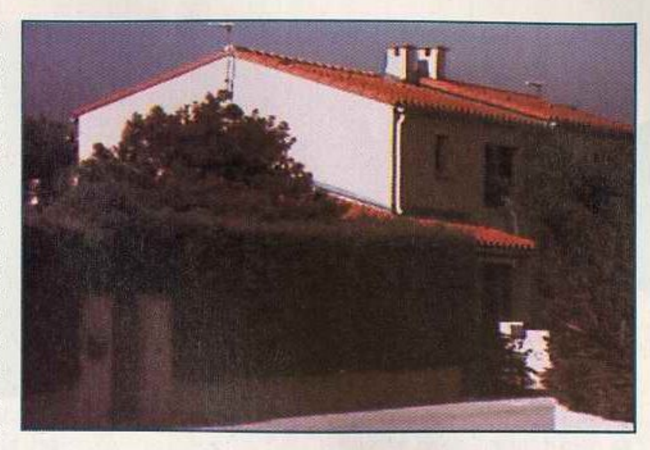
ACQUISITION D'UNE IMAGE VIDEO (rappels)

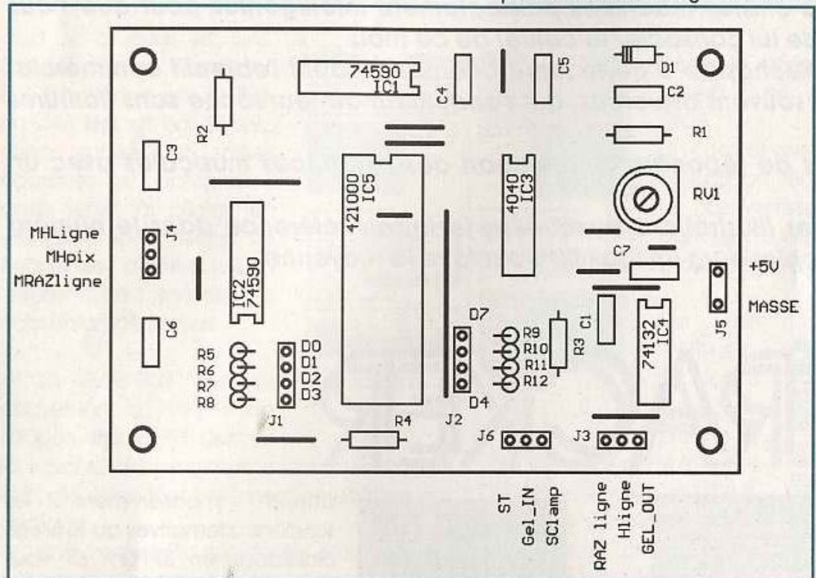
Le transfert d'une image monochrome à l'écran (et dans la mémoire du ST) est obtenu par un clic sur la touche de couleur grise. L'acquisition d'une image en couleur fait appel à une technique particulière : le digitaliseur ne pouvant distinguer que des niveaux de gris, il faut donc placer successivement trois filtres de couleur devant la caméra (un rouge, un vert et un bleu), afin de récupérer en trois temps toutes les composantes de l'image couleur. Pour que le programme puisse créer un fichier représentatif des couleurs d'origine, chaque composante doit être transférée à partir de la touche de même couleur (touche rouge lors de l'utilisation d'un filtre rouge, etc...).

Ce procédé ne pourra évidemment s'appliquer qu'aux images fixes, disons même parfaitement stables durant toute la durée de l'acquisition

(caméra sur pied, ou posée sur une surface stable). Dans ce mode d'acquisition, une seule composante est affichée à l'écran (celle qui vient d'être validée), mais le fichier final comportera effectivement les trois composantes.

Une petite remarque au passage : la gestion de fichier reste assez sommaire et si votre disquette est pleine lors d'une demande de sauvegarde, le programme plante : vous voilà prévenu, prévoyez donc une disquette vierge et formattée avant de travailler avec le digitaliseur. Au chargement d'une image, après avoir sélectionné un fichier, l'image correspondante est placée en mémoire et affichée à l'écran, en huit niveaux de gris. Les images couleurs sont affichées de la même façon, après un calcul de la moyenne des différentes composantes de couleur.





PARAMETRAGE DE L'ACQUISITION

La fonction "CAM" permet de définir le nombre de pixels par ligne de l'image. Le choix est d'ailleurs limité à 420 ou 384 pixels, selon le rapport d'image (hauteur/largeur) utilisé par le périphérique d'affichage. En conséquence, il faut d'une part régler la fréquence de l'horloge pixel sur la carte vidéo, d'autre part préciser la résolution choisie dans l'option "CAM".

Le réglage de la carte vidéo s'obtient visuellement, à partir d'acquisitions successives. Par exemple, supposons que nous destinons nos images à un écran VGA : pour obtenir des proportions acceptables, le nombre de pixels par ligne doit être choisi à 384 pour 256 lignes. On fait alors une série d'acquisitions vers l'Atari en jouant sur le potentiomètre de l'horloge pixel de façon à ce que l'image tienne juste dans la "fenêtre" d'affichage de 384 pixels. L'horloge est mal réglée si des colonnes noires apparaissent à droite de l'image (c'est qu'on a dépassé la zone utile de l'image), ou si au contraire il manque la partie droite de l'image. Sur l'Atari ST, dans le mode basse résolution, une image destinée au format VGA paraîtra dilatée dans la direction verticale.

MODIFICATIONS DES CIRCUITS IMPRIMES

Le passage du module 210x128 à 420x256 nécessite quelques légères modifications. Le doublement du nombre de pixels par ligne nous contraint à doubler la fréquence de l'horloge pixel, en modifiant la valeur du condensateur céramique situé près du 74HCT132, sur la carte de numérisation (sur laquelle est branchée la caméra). Ce condensateur, dont la valeur d'origine est de 150pF, doit être remplacé par un condensateur de 68pF.

Sur la carte "interface et alimentations", un condensateur antiparasite de 220pF doit être placé entre les broches 1 et 8 du 74HCT157. Cette modification peut être effectuée même si on conserve la mémoire de capacité 210x128 pixels, elle réduit les risques de décalages entre les lignes, problème surtout rencontré avec la deuxième version de mémoire.

Enfin, une légère amélioration a été apportée au filtre d'entrée, placé devant le convertisseur CA3306 : il suffit de souder une résistance de 3,3K aux bornes de la self, et une autre résistance de 3,3K aux bornes de D2. Cette modification, qui est facultative, a pour effet de limiter le coefficient de surtension du filtre, qui se traduit par un léger dédoublement de l'image au voisinage de transitions importantes du noir au blanc. Ce phénomène, inévitable, est dû à la présence de la self dans le filtre.

Avant de nous quitter, signalons que le kit de cette extension mémoire est disponible auprès de "Chelles Electroniques 77", tel : 64 26 38 07.

Bernard DALSTEIN

Nomenclature des composants :

résistances : R1 : 1K R2 : 2,2K R3 : 3,9K R4 : 2,2K RV1 : 2,2K (petit modèle, horizontal) R5 à R12 : 2,2K, montées verticalement
composants actifs : IC5 : RAM 128Kx8 IC1 : 74HC590 IC2 : 74HC590 IC3 : CD4040 ou 74HCT4040 IC4 : 74HCT132 D1 : 1N4148
supports de circuits : 1x 32 broches 3x 16 broches 1 x 14 broches
condensateurs : C1 : 680nF C2 : 15nF C3 : 100pF C4, C5 : 220nF C6, C7 : 220nF
Epoxy simple face : 70 x 100mm 20 picots en barrettes (au pas de 2,54mm) Fil à strap : # 40cm soudure 60/100



CUBASE AUDIO 16 FALCON

Une nouvelle version de CUBASE AUDIO FALCON intitulée 2.4 devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes. On ne sait pas encore ce qu'elle contient, mais elle est bien la preuve que STEINBERG n'a pas absolument pas arrêté le développement sur ATARI comme certains aimeraient bien le faire croire.

GdM

Non je ne reçois pas de gras pots de vin de SoundPool, (encore que s'ils insistaient gentiment !!), mais cet éditeur fait suffisamment d'efforts pour rendre nos chères machines musicalement intelligentes pour que nous ayons décidé lors de la conférence de rédaction de lui consacrer le cahier de ce mois.

Soft, hard, MIDI, audio, aucun secteur musical n'échappe à cette firme allemande dont l'objectif commercial est de proposer des produits bien programmés et souvent astucieux, qui s'acquittent de leur tâche sans fioritures dispendieuses.

L'ensemble de leurs produits permet désormais de répondre à la plupart des exigences musicales avec un Falcon.

Le directeur artistique ayant dû sucrer toutes les illustrations auxquelles je faisais référence dans le numéro précédent pour cause de manque de place, ce cahier aura un look BD pour faire la moyenne.

test

AUDIO TRACKER

AudioTracker a déjà un premier mérite il est, à part CuBase-Audio, le seul programme qui gère effectivement les 8 canaux audio du Falcon. Son look de table de mixage est là pour rappeler son analogie avec un 8 pistes.. analogique. On peut disposer au choix d'un équaliseur paramétrique simplifié par piste (fréquence et gain ›O ou ‹O) ou d'une réverb , et en prime d'un égaliseur à 10 bandes affectable soit à 2 pistes choisies ou en général.

La page d'édition permet un certain nombre de couper-coller et autres artifices de montage. Mais la nouvelle version propose ce programme d'édition sous forme de soft autonome ou même d'accessoire susceptible de fonctionner en même temps que AudioMaster et même CuBase Audio, dont il est donc le premier Plug-In officiel. Tout cela demande de la mémoire, et l'on attend impatiemment les solutions alternatives au 16 Megs classiques, en ST-Ram s'il vous plaît messieurs les concepteurs.

On notera les intéressantes options de configuration et de conversions de formats, mais l'ouverture la plus spectaculaire est la compatibilité avec les boîtiers Adat et FA-8 SoundPool qui permet d'échanger d'un coup les 8 pistes d'un Adat et celles d'AudioTracker. La complémentarité entre ces Adat et un Falcon est la porte ouverte au confort audio absolu dont on n'a pas fini de parler.

AudioTracker est évidemment compatible avec toutes les interfaces SoundPool, et autres boîtes qui peuvent se connecter sur les différents ports du Falcon. C'est un domaine ou SoundPool assure un max.



du coté du hard

Comme on l'a déjà dit, SoundPool n'est pas en reste côté hard. On connaissait déjà par exemple le très fondamental SPDIF reconnu par tous les systèmes audio Falcon, puisqu'il est devenu le standard, fonctionnant en coaxial et en optique, capable (ce qui n'est pas le cas sur Mac dans ce format) de contourner les ridicules protections de copie mises à une époque ou les DAT pouvaient encore rêver à un marché grand public.

Il y a aussi le SRC, Sample Rate Converter, qui fonctionne en 32 kHz, en 44.1 kHz et en 48 kHz, avec entrées et sorties coaxiales et optiques. Il peut servir à piloter un enregistrement dans la fréquence désirée, ou à assurer de même la conversion de fichiers.

La Sync-Box par sa conversion du time-code MIDI en vrai SMPTE permet la synchro de programme comme Notator et Logic avec tout système d'enregistrement audio.

Une version Pro est dotée d'un système très précis de correction des drop-outs et de régénération du Time Code pour les utilisateurs pointus.

Une boîte qui intéressera pas mal de monde c'est le Digi SwitchBoard conçu pour router 4 entrées digitales sur 2 sorties (le tout optiques ou coaxiales). Il ne s'agit pas de mixage numérique mais de patch pour ne pas avoir à débrancher tout le temps des prises (et des câbles) qui restent fragiles, et onéreuses. L'interfaçage du SRC est prévu.





Dans le même style on notera divers convertisseurs SPDIF :

Un coaxial vers optique
Un optique vers coaxial
Un convertisseur de 1 In optique à 3 Outs optiques
Et son petit frère en coaxial.

On ne s'étendra sur les 8 Ins (voir plus haut) qui viennent compléter les célèbres 8 Outs du FA-8, Mais on signalera le petit frère FA-4 avec ses 4 sorties audio séparées.



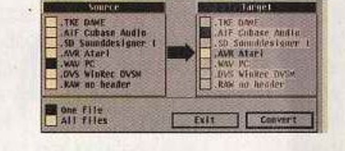
On n'en rajoutera pas non plus sur la synchro ADAT déjà évoquée dans ces pages.

On s'en voudrait par contre de ne pas signaler les ouvertures de SoundPool sur la gravure CD sur laquelle on reviendra évidemment. Sachons pour l'instant que le soft existe pour graver sur plusieurs machines du marché, avec insertions des plages, des index, du code ISRC. SoundPool s'engage à créer le driver pour l'oiseau rare que vous aurez choisi, et même sur les plates-formes concurrentes si le coeur et le porte-monnaie vous en disent. Une seconde d'attention encore, SoundPool propose aussi un service de gravure CD pour ceux qui n'ont pas encore l'attention d'investir dans ces machines, dont je fais résolument partie à la seconde présente.

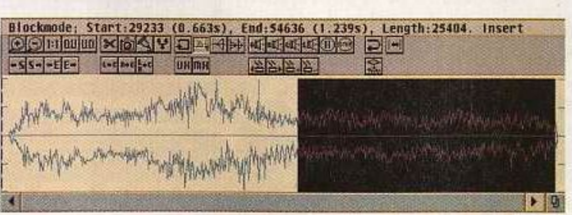
Je viens de me rappeler que le MIDI existait encore, et qu'il n'y a aucune raison d'ignorer le MO4 et le MM1 qui par une utilisation judicieuse du port imprimante offrent respectivement 4 et 8 ports MIDI supplémentaire soit en tout 80 ou 144 canaux MIDI, qui devraient couvrir les besoins les plus immédiats en ce domaine. Ces extensions sont reconnues par CuBase avec le driver approprié.



ZERO X



Fleuron de la gamme SoundPool sur son créneau, Zero-X est, pour l'instant l'outil indispensable de l'échantillonno-atariste. Zero-X est pourvu de tous les outils souhaitables pour alimenter les samplers, avec tout le raffinement et la rapidité souhaitable. Ces options de recherche des points de bouclage (cf. illustration) en font un des softs les plus sophistiqué que l'on puisse trouver sur le marché, toutes plates-formes confondues. Les options DrumSplit et BeatSplit en font un produit unique sur Atari, qui concurrence avantageusement le ReCycle de Steinberg (uniquement sur Mac) cf. l'image sur le paramétrage de la chose. Le confort d'édition en son 16 bits direct est réservé au Falcon, mais tout le reste fonctionne sur ST-E et TT, et presque même sur ST. Le transfert SCSI, autre confort spectaculaire mobilise en ce moment la plus grande partie de l'énergie de développement du produit. Il est déjà disponible sur de nombreux échantillonneurs du marché et la liste s'accroît tous les jours. Un pas décisif sera franchi lorsque ces opérations seront également possibles en D to D.



Les auteurs de Zero-X ont par ailleurs la sympathique idée de joindre au dernier up-date un descriptif de la situation de développement : améliorations détaillées des dernières versions, problèmes rencontrés, sujets de développement dans l'immédiat, dans le proche avenir. un fichier de 22k ! que je vous résume la prochaine fois, à moins que vous ne vous le procurassiez.



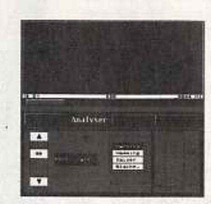
AUDIO MASTER

Petit retour donc sur Audio-Master, un des produits phares de cette gamme, dont la présentation a été rendue un peu indigeste le mois dernier par le manque d'illustrations.

On voit ici la page principale en position de détermination des marqueurs dans le mode mixer. Un clic sur la forme d'onde dans le bas de la page provoque l'affichage de la zone choisie dans la lucarne du haut pour détermination des marqueurs.

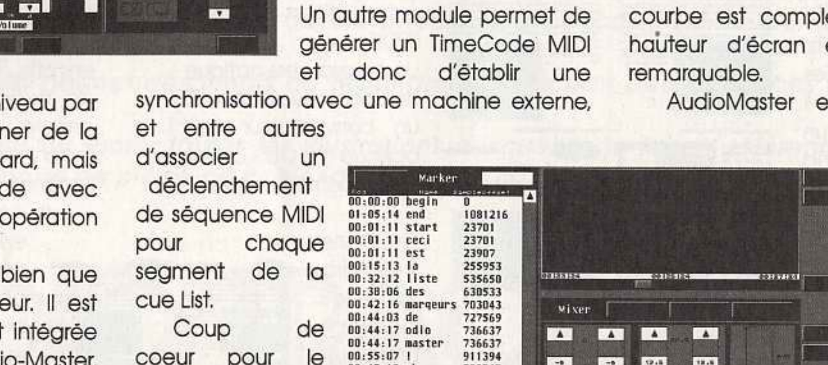
On appréciera la fenêtre d'établissement des segments de la cue–list. Choix du début et de la fin par un pop-up, les corrections de niveau par canal et le normalize pour redonner de la pêche à un enregistrement faiblard, mais surtout le choix direct des fade avec paramétrage en milliseconde de l'opération et en prime une possibilité de test.

Nous vous avions dit tout le bien que nous pensions du module analyseur. Il est représenté ici dans sa version light intégrée sous forme de module à Audio-Master. L'affichage est ici en tiers de bande, mais peut-être demandée selon les 200 premiers harmoniques de la FFT, c'est alors un vrai outil d'analyse. La version complète tourne en programme autonome avec fenêtre plein écran et VU mètre détaillé.



Même topo pour le module d'équalisation avec ses 6 EQ paramétrables en fréquence, en atténuation, en pente (le Q), et en type, passe haut, passe-bas, bande passante, et une courbe en prime pour afficher le résultat de ces configurations. C'est à ma connaissance la seule équalisation disponible à l'enregistrement ce qui fait gagner un temps si l'on sait ce que l'on veut.

Un autre module permet de générer un TimeCode MIDI et donc d'établir une synchronisation avec une machine externe, et entre autres d'associer un déclenchement de séquence MIDI pour chaque segment de la cue List.



Coup de coeur pour le module Dynamic qui réunit en un seul graphique un compresseur expandeur limiteur noise-gate avec tous les paramètres habituels de ce genre de correcteurs. Une courbe de Bézier (ou un K-Line) à 4 points pour la version light en module, et une tripotée pour la version pro en programme annexe. Le serpent gris qui mange la courbe c'est le reflet de l'activité dynamique. En jouant votre échantillon le serpent monte et redescend le long de la courbe en reflétant fidèlement le niveau, dont l'on voit donc la valeur originale, l'axe des x, et la valeur redressée, l'axe des y. Très classe. Dans la version complète cette courbe est complétée par des VU pleine hauteur d'écran et très précis. Un outil remarquable.

AudioMaster est donc disponible en version light avec le module d'équalisation restreint à 3 filtres ce qui est tout à fait suffisant, le module d'analyse en mode tiers d'octave, ce qui la aussi est tout à fait fonctionnel, et le module de synchro amputé de la seule fonction d'exécution MIDI.



un tour au FORUM ATARI

Sur un coin de table un parçu du salon. La révélation était à n'en pas douter l'interface "8 In" permettant d'enregistrer 8 pistes simultanées sur le Falcon. Si la nécessité de cette option ne s'impose pas dans tous les studios "domestiques" elle ouvrira au Falcon la voie royale des grands studios pros en permettant de répondre à des besoins divers, comme les opérations de transfert dont ces lieux sont friands. Diverses situations de prise de son y gagneront également en souplesse. C'est une innovation marquante. D'autant qu'elle peut se cumuler grâce au choix de l'un des deux interfaces Adat (standard 8 pistes) disponibles sur le marché comme le ?? de Steinberg, et le ?? de ??. Là ce sont de subtiles manipulations de transfert synchro avec ces machines qui deviennent possibles, et l'obtention de config à base de Falcon et d'Adat 8 pistes, qui sont le nec plus ultra du confort de travail et de la créativité. Il est réconfortant de savoir que le choix d'un Falcon comme solution de départ pour l'audio numérique peut déboucher sur de telles ouvertures. On notera qu'en attendant un update de CuBase et le prochain StudioSon qui va s'empresser d'intégrer cette option dans la version 8 pistes qu'il concocte, il faudra passer par AudioTracker pour ce type d'enregistrement, mais les fichiers obtenus sont alors aisément récupérables dans tout autre programme.

Tout cela n'a d'ailleurs pas échappé au britannique grand manitou du Falcon (tout le monde aura reconnu Paul Wiffen géniteur du Falcon C-Lab), qui est bien décidé à faire des offres promotionnelles particulièrement alléchantes sur le blot "Falcon-CuBase-AudioTracker".

Merci aux différents lecteurs rencontrés, pour d'intéressantes suggestions sur la rubrique musique. On a senti (on est très subtils !) un désir de news et de conseils pratiques auquel on essayera de répondre.

François AUBOUX



COMPONIUM 1.51

Componium, distribué par Composcan France, est une application permettant de créer et rejouer des arrangements en utilisant un mode d'écriture musical (réalisation d'une partition polyphonique). Les éléments de la partition seront rejoués avec des sons composés d'un ou plusieurs échantillons sonores. Componium se présente comme un logiciel de création musicale, un outil éducatif qu'il faut situer dans la gamme des produits grands publics. Son prix est d'environ 350 F.

PRINCIPE GENERAL

Le programme principal est à la fois l'atelier de création des partitions et le lieu où on écoute le résultat. Les notes seront écrites au clavier ou à la souris. Pas d'intervention d'un clavier MIDI externe, par contre une option permet d'importer des fichiers MIDIFILE. On attribue à chaque portée un ou plusieurs sons. Un son est actif sur une voie jusqu'à ce qu'on lui attribue un autre son.

Componium annonce pouvoir gérer, en 8 bits, 8 pistes mono à 4 KHz sur un ST, 8 pistes stéréo à 6,25 KHz sur un STE, à 12,5 KHz sur Mega STE et TT et, en 16 bits, 8 pistes stéréo à 25 KHz sur un Falcon. Componium est décliné en deux applications, l'une pour ST/STE/TT et l'autre pour Falcon, et les échantillons fournis existent en deux jeux, 8 bits et 16 bits.

Pour la visualisation, on a le choix entre le détail et une suite de ce qu'on pourrait appeler des parts et qui permet de mieux voir la structure générale du morceau et de copier ou supprimer des parts complètes.

Il n'y a pas d'autre moyen d'entendre les sons dans le programme principal que de jouer tout ou partie du morceau. Pour créer de nouveaux sons ou écouter ceux existant, il faudra aller dans une deuxième application qui dispose d'un module d'enregistrement, de quelques outils de traitement et des effets DSP.

L'UTILISATION

Pour être destiné au grand public, ce produit s'est voulu simple, il n'est donc pas question d'aller mesurer le nombre de fonctions ou d'outils et de comparer Componium à un outil professionnel. Par contre, puisqu'il s'agit d'un outil éducatif destiné à favoriser la création musicale, c'est de ce point de vue qu'il faut l'apprécier.

J'avoue avoir été d'abord surpris par la restitution sonore. Ne me fiant pas au HP interne du Falcon, j'ai pris le soin de vérifier la sortie correcte sur chaîne hi-fi. En écoutant les compositions fournies (avec les échantillons 16 bits bien entendu), je n'ai pas retrouvé la qualité de restitution du Falcon. Le son produit est très proche de celui que j'obtenais sur TT en utilisant le même dispositif de sortie.

Ensuite, si la gestion de l'enregistrement des échantillons et l'écriture des compositions sont relativement accessibles (une fois familiarisé avec les différentes fonctions, bien entendu), je trouve que la suite est nettement insuffisante.

Dans le programme global, il est impossible d'écouter les échantillons, et quand on doit en attribuer un à une voie, il faut avoir une bonne mémoire ! Bien sûr, Componium est organisé autour de la norme General Midi et un piano reste un piano, mais puisque certains instruments existent en plusieurs déclinaisons et, surtout, puisqu'on a la possibilité d'en créer et d'en ajouter...

L'interface est parfois lourde. Certains clics bloquent, il faut recommencer. Si on ferme la boîte Play d'une voie particulière on ferme également la fenêtre de la voie. Les fonctions spécifiques au Falcon, pourtant rares dans le programme principal, ne sont pas documentées ("Activer effets" dans le menu "Commandes"). Même si on peut gérer en faisant preuve d'un peu d'intuition, cela peut être gênant. Le choix unique entre deux modes de visualisation extrêmes s'avérera vite limité quand il faudra chercher une note en trop dans une des voies sur un morceau de cinq minutes !

Dans le programme de création de sons, dont l'interface est simplifiée à l'extrême, il n'y a pas d'indication de la position du curseur. On visualise bien la définition d'un bloc (et on pourra écouter ce bloc, ce qui est bien) mais si on clique à un endroit de l'échantillon, il ne se passe rien, aucune marque. Pire que cela, on a créé un bloc vide et la fonction Play le restitue fidèlement, c'est-à-dire qu'on croit d'abord que la fonction Play est hors circuit. Comme il n'y a pas de curseur qui suit la lecture de l'échantillon, il ne reste guère de moyen de créer un bloc à peu près précis, sinon beaucoup de tentatives ! Pas d'inversion de bloc non plus. Si on veut définir un bloc à supprimer, on ne peut donc écouter ce qui reste pour vérifier que l'opération de suppression sera satisfaisante. Comme il n'y a pas de fonction UNDO ou autre moyen d'annulation de la dernière opération, la seule solution est alors de couper, d'écouter et éventuellement recharger l'échantillon tel qu'il était avant traitement(s). Cela impose de faire une sauvegarde après chaque manipulation.

Ici encore, ce programme (Sonograf) n'est pas documenté. Non seulement les fonctions Falcon, mais aussi d'autres comme la conversion spéciale pour Componium. Il y a bien un readme, mais il est tronqué et incomplet (il se trouve deux fois sur la première disquette d'installation, et deux fois tronqué). Quand j'applique "Début/Fin", je ne vois pas trop (surtout je n'entends pas trop) ce que je fais. Avec "Diminuer taux" (de quoi puisqu'il y a déjà une fonction de modification d'amplitude ?), je ne sais pas ce que je fais avant de l'avoir appliqué quatre fois, et là c'est trop tard, j'ai fait un beau pâté...

En bref, Componium s'avère être un programme simple tant qu'on reste dans les généralités. Dès qu'on veut faire quelque chose d'un peu plus précis, son apparente simplicité peut alors s'avérer redoutable. Et le fait que les documentations soient incomplètes, que certaines fonctions devraient être revues, que les échantillons Falcon ne sont pas représentatifs de la qualité de restitution de la machine, tout cela laisse une impression de programme à suivre, mais non fini.

Ajoutons le fait que lorsque j'ai voulu installer le programme sur Falcon, j'ai joué le jeu, lancé l'installeur et j'ai eu la surprise de constater qu'il ne fallait pas : durant l'installation minutieuse de la version ST/TT, j'ai eu droit à un message me faisant comprendre que cette phase ne servait à rien. Il fallait plutôt décompacter et lancer l'installation spécifique Falcon. Donc copier FALCON.TOS sur disque dur, le lancer, recopier les fichiers sur une disquette et lancer l'installation. Comme l'installation n'est pas indispensable (on peut tout à fait procéder par simple copie), je trouve qu'elle ajoute à la confusion.

Tout cela montre que Componium n'est pas terminé. S'il s'adresse à des utilisateurs peu expérimentés (ce qui est son objectif), ceux-ci risquent d'être un peu perdus dès que les choses se compliquent.

Tout cela dit, le monde Atari comprend encore beaucoup d'aventuriers qui aiment jongler avec les obstacles et je suis certain qu'on pourrait voir apparaître des compositions surprenantes à partir de Componium, même s'il n'offre rien de très nouveau.

Jean Jacques ARDOINO



le cablage MIDI

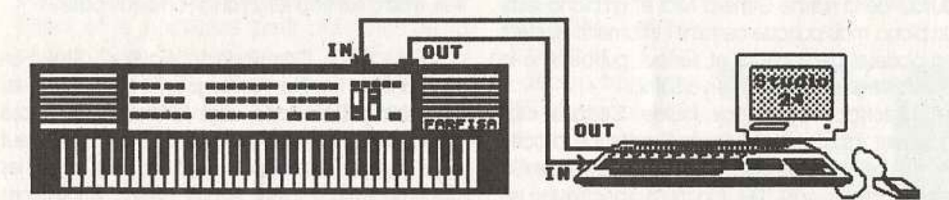
avec la participation de :



La norme MIDI a été introduite officiellement en 1983, bientôt treize ans !. Depuis, si elle a considérablement évolué, les bases sont restées les même. Au delà des branchements simples clavier/ordinateur, quelques astuces sont à connaître lorsqu'on utilise plusieurs instruments MIDI. Voyons les différentes façons de procéder.

LE BRANCHEMENT DE BASE

Votre Atari possède deux prises MIDI, In et Out, et votre synthé ou expandeur en a trois. Celle qui manque à votre ordinateur, c'est la prise Thru !. Les concepteurs de l'Atari, s'ils ont été les premiers, une vraie révolution pour l'époque, à intégrer les prises MIDI d'origine sur un ordinateur, ont par raison d'économie, mais on leur pardonne sans problème, éludés la prise Thru. En fait, c'est la prise Out qui fait aussi office de prise Thru, de par son câblage non normalisé demandant un cordon un peu spécial. Mais dans la réalité, cela n'a pas une importance capitale, comme nous allons le voir.



ce type de câblage dit "handshake" est le plus simple pour relier un synthé à votre Atari.

Un petit rappel pour les néophytes, la prise Out sort les données MIDI, la prise In permet de les envoyer dans l'ordinateur, et la prise Thru renvoie une copie exacte des données entrées par la prise In, ceci pour permettre de relier plusieurs appareils MIDI en série, chacun filtrant les données qui lui sont destinées.

DES CABLES POUR L'ALLER

Ces trois prises sont une caractéristique exceptionnelle du réseau MIDI, qui, par comparaison avec un réseau RS 232 par exemple, ne nécessitera aucun driver, programmation, ou sophistication monstrueuse. Le réseau MIDI a été conçu pour être manipulé simplement, par des non professionnels, sachant que les prises sont protégées par un opto-coupleur, ce qui permet toutes les erreurs de branchement sans risque de destruction des appareils ou de leur interface. Par contre, différence fondamentale par rapport à un réseau conventionnel, il faudra un câble pour envoyer les données, et un câble pour leur retour. Dans le cas de plusieurs appareils, par exemple un ordinateur, un synthé, un expandeur supplémentaire ou un rack d'effet, le câblage deviendra alors un peu plus complexe.

Voyons dans le détail. En partant de l'ordinateur, il faudra un câble pour aller de la prise Out de l'Atari à la prise In du synthé qui doit recevoir les données MIDI, puis un câble allant de la prise Thru du synthé à la prise In de l'expandeur ou du rack d'effet. S'il y a un quatrième appareil à brancher, par exemple un échantillonneur Akai, E-mu ou Roland, il faudra encore un câble pour aller de la prise Thru de l'effet à la prise In de l'échantillonneur.

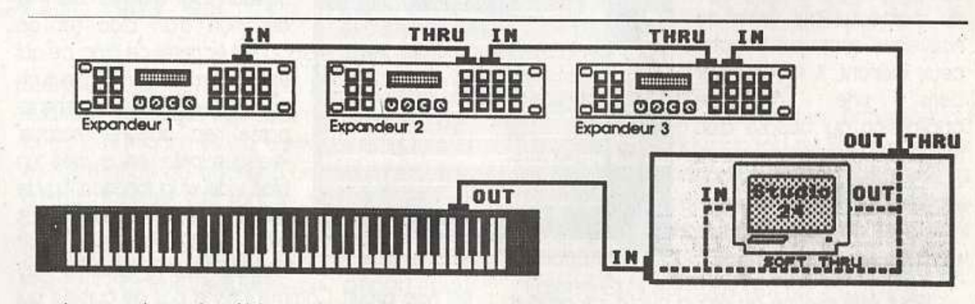
Pour enregistrer des musiques dans l'Atari à partir du synthé, il faudra rajouter ensuite un câble allant de la prise Out du synthé dans la prise In de l'Atari. Nous avons construit une configuration de base évolutive permettant d'enregistrer et de jouer des séquences. Mais d'autres cas de figure peuvent se poser comme envoyer les sons de l'expandeur dans l'Atari pour leur mémorisation ou leur modification, sans oublier les échantillons du sampleur qui pourront aussi être reprogrammés et traités dans l'Atari.

DES CABLES POUR LE RETOUR

Là commencent les difficultés, car dans un réseau traditionnel, un seul câble assure l'aller et retour des données. Dans un réseau MIDI, il faudra pour chaque instrument un câble pour l'aller et un autre pour le retour si besoin est. Donc pour envoyer les données du synthé, si vous désirez composer une séquence, il faudra relier sa prise Out à la prise In de l'ordinateur. Pour l'expandeur et l'échantillonneur, cela se complique car où brancher les deux câbles qui ramèneront leurs données vers l'ordinateur, sauf à débrancher et rebrancher à chaque opération ce qui peut se faire bien sûr, mais devient vite fastidieux et éprouvant.

Il faudra alors utiliser un boîtier de mélange de données MIDI, (appelé Mergeur dans le jargon des musiciens), car il s'agit de mélanger des flux de codes informatiques. Pour brancher en retour nos trois instruments sur la prise in de l'Atari, un mergeur 3 entrées vers 1 sortie sera nécessaire, ou deux mini boîtiers 2 vers 1 qui seront reliés en série. Il faut savoir que ce type de boîtier est assez onéreux (entre 500 et 1500 F selon le modèle), et le budget de l'installation MIDI s'en ressentira.

D'autres solutions existent, que nous découvrirons le mois prochain.



Avec ce type de câblage plus complexe, vous pourrez attaquer en sortie d'ordinateur une série de plusieurs expandeurs MIDI.

Alain MANGENOT

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous recevrez un bon de réduction pour chacun de ces produits. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.......................................
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....



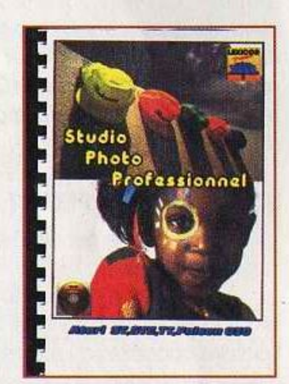
~~1570,00 F~~
1190,00 F



~~150.00 F~~
100,00 F



~~1490,00 F~~
790,00 F



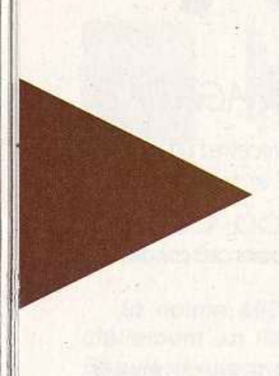
~~1170,00 F~~
790,00 F

promotions valables du 09/01/96 au 09/02/96





S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F, n° RC U7401 687526 4, n° SIREN 401 094 248, n° SIRET 401 094 248 00010, code APE 221E
Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 50 54 49 77, télécopie : (+33) 50 54 49 94





DA'S LAYOUT (suite)

Pour compléter l'annonce sur DIGITAL ARTS en page actualités, Jean Pierre GUERIN nous envoie un fax à l'instant dans lequel il nous informe qu'après discussion avec Gunter KREIDL, ce dernier a cédé le le rôle de grossiste de DA'S LAYOUT à Peter EGGER qui en assurait le dévellopement en Suisse donc en quatre langues comme mentionnés en début de magazine. Il y aurait déjà deux importateurs français "sur le coup". Qui ? On en sait pas, mais j'imagine qu'APPLICATION SYSTEM est l'un des deux.

GdM



ams trame scan

L'outil volontiers indispensable au "paoïste" qu'est le scanner (dont le prix de vient de plus en plus abordable) implique une utilisation raisonnée et optimisée en liaison avec le logiciel de PAO utilisé (Calamus au hasard) ainsi que le mode de restitution disponible.

VOUS AVEZ DIT PIXEL ?

Sous ce terme générique, il convient de distinguer trois familles :

– Le pixel d'analyse du scanner. Il représente la plus petite surface d'image analysée. Selon les capacités du scanner, ce pixel prendra différentes valeurs nommées niveaux de gris (même pour un scanner N&B qui en somme ne reconnaît que 2 niveaux de gris, le noir et le blanc).

– Le pixel d'écran. Il concrétise visuellement sur l'écran les données binaires de l'image. Sa taille moyenne sera de 0,34 mm (des tailles plus petites sont atteintes avec des écrans de haute qualité).

– Le pixel de restitution de l'imprimante. L'image est reconstituée par juxtaposition de pixels ligne par ligne (dépôt de matière sur un support – du toner sur du papier avec une imprimante laser par ex.). Sa dimension va dépendre du périphérique de sortie employé (0,08 mm pour une imprimante 300 dpi, 0,04 mm pour une imprimante 600 dpi, 0,01 mm pour une flasheuse 2 540 dpi).

Calamus Raster Modul
Paramètres standard
Noir
Soll | Ist-Wert
RASTERWINKEL: 30.00 deg | 45.00 deg
RASTERWEITE: 29.52 lpcm | 27.71 lpcm
Größe : 15 x 15 pixel (X x Y)
X-Auflösung : 300.000 dpi
Y-Auflösung : 300.000 dpi
DREIECK KREIS QUADRAT
PUNKTVERZERRUNG: 1.000
LADEN SICHERN
ABBRUCH FERTIG
©1989-1993 by DMC-GmbH, Walluf, Germany

TRAMES

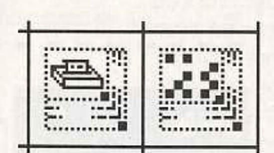
Pour un document au trait, la question ne se posera pas : à un pixel d'analyse du scanner correspondra un pixel de restitution de l'imprimante (point noir ou point blanc).

Il en va autrement avec des images constituées d'une infinité de valeurs de teinte. Comment dans ce cas les restituer au mieux possible ? C'est ici qu'entre en scène le procédé de tramage.

Son utilisation pour la reproduction de documents demi-tons doit autant que faire se peut rester invisible à distance de lecture. On cherchera donc à atteindre la plus grande finesse de trame mais les conditions de reproduction et d'impression imposent leurs limites.

POINT DE TRAME

Le point de trame est constitué par une matrice de pixels d'imprimante. Cette matrice est plus ou moins grande et détermine le nombre de niveaux de gris que l'on pourra restituer. Une matrice de 4x4 pour restituer 16 valeurs différentes (4x4 = 16, 0 pixel = blanc, 16 pixels = noir, 8 pixels = gris 50 %, voir illustration). Une matrice de 8x8 sera en mesure de rendre 64 niveaux de gris, etc.



LA LINEATURE

La qualité de la reproduction est liée à la finesse de la trame afin de conserver le maximum de détails de l'original. Cette finesse se mesure en nombre de lignes par pouce (ou nombre de points (de trame) par pouce). Au moment de l'impression, on va se retrouver devant l'alternative suivante :

– privilégier le nombre de niveaux de gris que l'on souhaite restituer

– privilégier la finesse de la trame.

Quelques chiffres pour démontrer cela :

On peut calculer le nombre de niveaux de gris par la formule suivante :

Niveaux de gris = (résolution de l'imprimante/linéature de la trame)2.

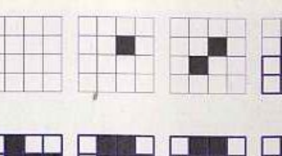
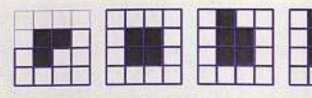
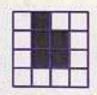
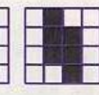
Ainsi par ex. une imprimante en 300 dpi avec 60 lpi de linéature peut restituer 25 niveaux de gris ((300/60)2 = 25) avec une matrice de point de trame de 5x5.

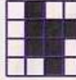
Autres exemples :

– imprimante 600 dpi, linéature 100 lpi = 36 niveaux de gris avec un point de trame de 0,24 x 0,24 mm

– imprimante 600 dpi, linéature 60 lpi = 100 niveaux de gris avec un point de trame de 0,4 x 0,4 mm

– imprimante 600 dpi, linéature 50 lpi = 144 niveaux de gris avec un point de trame de 0,48 x 0,48 mm.



Comme on le voit, tout va être une affaire de compromis. Il est illusoire de penser qu'un grand nombre de niveaux de gris donnera des résultats satisfaisants (je ne parle ici bien entendu que pour les "paoïstes" amateurs que nous sommes qui ne disposent que d'imprimantes "classiques"... Peu d'entre nous utilisent une flasheuse à la maison, je suppose). Ou alors, le point de trame sera si grand qu'il faudra contempler le document imprimé à environ 20 m de distance pour obtenir un résultat satisfaisant (?).

L'expérience m'a montré qu'une linéature de 75 lpi (à diviser par 2,54 avant de reporter cette valeur dans le générateur de trames de Calamus qui travaille en lignes par centimètre, lpc, donc à savoir 29,52) avec un angle de 30° donnait la plupart du temps des résultats très satisfaisants sur mon imprimante 600 dpi.

SCANNER

On pense souvent qu'il faut adapter la résolution de saisie du scanner à celle de l'imprimante. Scanner en 600 dpi pour une laser 600 dpi par exemple. Si ceci est vrai pour une image au trait (n&b), il en va autrement pour une image en niveaux de gris. Cette résolution importante n'ajoutera rien aux informations et alourdira inutilement le poids de l'image. Ici également existe une formule permettant de déterminer la résolution de saisie la mieux adaptée. Et l'on s'en serait douté, celle-ci est fonction de la linéature choisie :

Résolution du scanner = linéature (en lpi) X 2 X facteur d'échelle.

Exemple :

– pour une image qui sera imprimée avec une trame de 75 lpi agrandie 2 fois la résolution de saisie du scanner sera de 300 dpi (75 X 2 X 2).

– pour une image qui sera imprimée avec une trame de 50 lpi réduite à 75 % la résolution de saisie du scanner sera de 112 dpi (75 X 2 X 0,75).

DANS CALAMUS

L'image scannée sera importée dans Calamus. On aura noté sa taille originale (ou calculé la taille que l'on souhaite obtenir par agrandissement ou réduction) ce qui permettra de la restituer manuellement avant d'activer "agrandissement optimisé" puis "optimiser taille pour l'imprimante". La taille correspondra alors exactement à celle souhaitée. Un petit tour dans le générateur de trames afin d'y indiquer les paramètres nécessaires et le tour est joué.

ALORS ?

Alors j'ai une image à scanner. Donc, il faut que j'y aille et que je n'oublie pas de diviser la largeur de l'image par le poids du scanner, euh non, la taille du scanner ???

Patrick BONNET

Lexique

Tous les logiciels dont nous disposons ne sont pas obligatoirement en français. Voici un mini lexique de termes fréquemment employés en PAO et en traitement d'images.

Français,	Anglais,	Allemand
Aplat,	Maximum density,	Maximale Dichte
Balance des gris,	Gray balance,	Graubalance
Bichromie,	Two-color printing,	Zweifarbendruck
Couleur d'accompagnement en ton direct,	Spot color,	Buntfarbendruck
Couleurs Cyan – Magenta – Jaune,	Process colors,	Prozessfarben
Courbe de gradation,	Gradation curve,	Gradationskurve
Engraissement du point de trame,	Dot gain,	Punktzuwachs
Fidélité de couleur,	Color accuracy,	Farbtreue
Grain,	Grain,	Korn
Histogramme,	Histogram,	Histogramm
Image demi-tons (ou tons continus),	Continuous tone,	Halbtonbild
Imprimante,	Printer,	Drucker
Linéature,	Screen ruling,	Rasterweite
Matrice,	Matrix,	Matrix
Niveaux de gris,	Gray levels,	Graustufen
Octet,	Byte,	Byte
Papier couché,	Coated paper,	Kunstdruckpapier
Piqué,	Sharpness,	Sättigung
Pixel,	Pixel,	Pixel
Point de trame,	Halftone dot,	Rasterpunkt
Résolution écran,	Monitor resolution,	Monitorauflösung
Résolution,	Resolution,	Auflösung
Retrait de sous-couleurs,	Under Color Removal (UCR),	Unterfarbenreduktion
Sélection de couleurs,	Color separation,	Farbauszug
Simili deux tons,	Duotone,	Duplexrasterung
Simili,	Halftone,	Rasterung
Teinte,	Hue,	Farbton
Traitement achromatique,	Gray Component Replacement (GCR),	unbuntaufbau
Trame,	Halftone screen,	Raster
Valeur (ou luminosité),	Tone value,	Tonwert



PAO utile

En ces temps troublés, rédiger un curriculum vitæ (1) est sans doute une occupation en pleine croissance (hélas). Pourquoi ne pas tirer partie de la PAO pour ce faire ?

Conseils généraux

Dans un curriculum, la présentation des informations se fait selon un ordre hiérarchique.. Le but est de piquer la curiosité du lecteur.

Classiquement un curriculum liste les renseignements généraux sur le candidat. Puis, il présente chronologiquement la formation et l'expérience professionnelle.

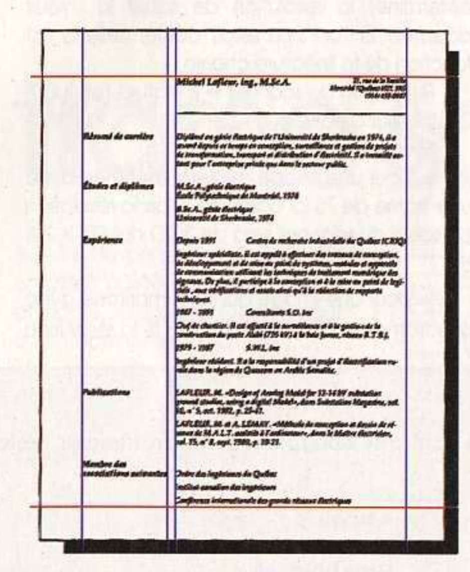
Cependant, un peu de modernité n'est pas à exclure. Celle-ci peut se traduire par une mise en évidence dès les premières lignes de quelques éléments percutants caractérisant le candidat.

Votre curriculum vous présente, bien évidemment ne tolérez aucune faute de grammaire ou d'orthographe.

Mise en page

Une mise en page aérée et bien équilibrée est en mesure d'impressionner favorablement l'oeil du lecteur (futur employeur !). Il faut donc utiliser des blancs, des sous-titres et des éléments graphiques pour séparer les thèmes développés dans le curriculum.

Ceci facilite au lecteur le repérage des informations pertinentes.



Michel Lafleur, ing., M.Sc.A.

Résumé de carrière — [illegible]

Études et diplômes — M.Sc.A., génie électrique, École Polytechnique de Montréal, 1978 / B.Sc.A., génie électrique, Université de Sherbrooke, 1974

Expérience — Depuis 1991 Centre de recherche industrielle du Québec (CRIQ) [illegible] / 1987 - 1991 Consultants S.O. inc [illegible] / 1979 - 1987 S.W.L. inc [illegible]

Publications — [illegible]

Membre des associations suivantes — Ordre des ingénieurs du Québec / Institut canadien des ingénieurs / Conférence internationale des grands réseaux électriques

On peut opter pour une présentation en 2 colonnes asymétriques. Celle de gauche plus étroite contiendra les sous-titres quant à celle de droite elle développera les différentes rubriques. La colonne de droite peut être surmontée d'un filet au-dessus duquel on trouvera en fer à gauche le nom et en fer à droite l'adresse.

Il n'est pas interdit de différencier les sous-titres du texte courant avec par exemple une police sans empattement (Univers par ex.) pour les premiers et avec empattements (Times ou Garamond par ex.) pour les seconds (éventuellement en italique, par élégance mais également pour amoindrir le contraste entre les sous-titres et le texte).

Patrick BONNET

(1) étymologie : apparu vers 1900; mots latins, "course de la vie"(2), de currere "courir" et vita "vie".

(2) On ne croyait pas si bien dire !



DTP-Power-Pack



Comme promis, nous chroniquons les CD ROM de la la série NCS par rubrique. Voici le premier consacré à la PAO. La liste des fichiers qu'il contient est assez courte, je vous la livre donc directement :

ARABESQUE 2 démo / ARABESQUE démo / BANNER / 500 fontes CALAMUS SL / CALAMUS SL 95 DEMO / CASSETTE pour réaliser des étiquettes de cassettes audio / 8000 clip arts / CONVECTOR démo / DAS COLOR SYSTEM démo / plus de 60 mégas de documents pour, toute la gamme DIGITAL ARTS / fontes pour DAS LAYOUT / DA'S KNOWHOW / DA'S LAYOUT démo / DA'S PICTURE démo / DA'S REPRO démo / divers utilitaires pour la série DIGITAL / DA'S service / DA'S VEKTOR démo / EASY TEXT, programme anglais de PAO / FASTPRINT qui multiplie par quatre la vitesse des imprimantes HP sous CALAMUS SL / IDEAL IMG, un utilitaire pour les img / IMAGE LAB pour la retouche photo / SNAPPER accessoire pour tout savoir sur les images.

Pour la qualité du contenu, on regrettera tout d'abords que tous les fichiers soient compactés, forçant l'utilisateur à avoir un gros disque dur pour pouvoir tout essayer. Cela est certainement dû à la protection qui, à mon humble avis, est totalement inutile vu le prix du CD : entre 79,00 F et 99,00 F pièce soit moins cher qu'un CD vierge à graver.

GdM



des dompubs en flocons

Encore une fois ce n'est pas l'abondance ce mois-ci (ça reste tout de même relatif) mais il n'y a pas, par contre, pénurie de qualité. Et il est important de le noter : au moins l'avalanche de création approximative est évitée, du moins pour le moment.

Ce qui est curieux, paradoxalement, c'est que c'est autour du Falcon que je rencontre le plus de déboires. Quand la machine est sortie, il me semblait que j'avais entendu de multiples invitations à programmer proprement. Et, tant que je n'avais pas l'oiseau je regrettais de voir passer des tas de jeux et de démos. Bon, j'avais un TT, et je savais ce que je perdrais en lâchant le 32 Mhz et 8 Mo de RAM contre un 16 Mhz et 4 Mo. Et je ne m'étais pas trompé : la différence est sensible ! Par contre il y a le son (du vrai !) et il semble que j'ai gagné en qualité graphique. Je dis Il semble" parce que, pour l'instant, j'ai surtout gagné en bombes : avec la plupart des démos sidérantes pour Falcon, le premier jeu est de savoir en quelle résolution se mettre car, souvent apparemment, les auteurs omettent de l'indiquer. J'avais souvent vu, parmi les trucs qui acceptaient de tourner sur TT, des programmes qui savaient" basculer dans le mode vidéo adéquat. Là, je cherche encore...

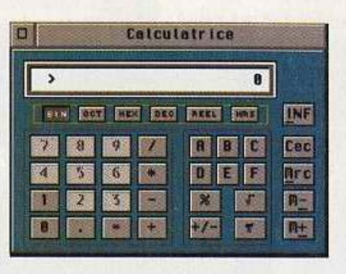
Bon, ce n'est qu'une première impression sur une courte période, et qu'il faut vite pondérer : la plupart des sharewares non spécifiques Falcon tournent sur l'oiseau sans problème majeur. Et si c'est agréable pour moi de ne pas être trop désorienté au moment d'un changement de machine, je suppose que ça l'est tout autant pour l'utilisateur qui se décide un jour à laisser son ST pour prendre un Falcon.

LES MISES A JOUR

Pour commencer sur ce sujet, je tiens à rappeler que si je mets certaines applications comme WWW à votre disposition, chers lecteurs, c'est, pour l'instant, sans aucune autre garantie que celles apportées par les multiples groupes de discussion autour de la question. Certains parviennent à s'en servir, d'autres non et, visiblement, d'update en update, cette connexion à internet sous GEM s'affermit et se corrige à grands pas. Comme pour l'instant STIK ne gère que le protocole SLIP et pas encore le PPP, je ne peux pas encore tenter l'expérience. Mais c'est un produit pour lequel il y a beaucoup de travail, beaucoup d'audace, qui passionne nombre d'utilisateurs dans le monde entier, et je ne pouvais décemment pas l'occulter. C'est pourquoi vous trouverez la version 1.15 parce que, si j'ai bien entendu parler d'une 1.16 au salon, elle devait circuler pour traduction et ne se trouve pas encore sur les serveurs et ftp au moment où j'écris ces lignes (c'est-à-dire le tout dernier moment).

Continuons. Nous avons un nouveau Coma 3.10, tout en relief, avec encore des améliorations dans son éditeur. Et, toujours dans la communication, une nouvelle version de Duftp (1.1), une version 2.36 de Sweetel et deux traductions de fichiers ressource : celui de Starcall 1.9Q et celui de Rufus 2.42.

L'auteur du très bon convertisseur LIB_RTF propose une 3.0 et envisage que ce soit la dernière version pour ne pas entrer en concurrence avec celui d'Etilde. Je pense, pour ma part, qu'il y a la place pour les deux : s'ils font tous deux presque la même chose dans le corps du texte, le programme commercialisé (à prix d'ami) de Pierre Baudracco gère, pour sa part, les en-têtes et pieds de page ainsi que les notes de bas de page, les tableaux, et prochainement les images, tandis que celui de Vincent Godefroy s'est attaqué dans le détail à certaines questions de différences de normes RTF (notamment avec l'ANSI du PC) et offre la possibilité d'extraire l'ASCII d'un fichier RTF. Par ailleurs, Vincent Godefroy, ayant constaté qu'il y avait une mauvaise récupération du RTF par Atari Works, a réalisé un petit convertisseur pour que les caractères accentués y soient correctement importés.



Puisque nous sommes dans le texte et tout ce qui s'y rapporte, signalons qu'une version 2.1 de Config SL s'annonce. Cette nouvelle version, outre une interface très agréable, offre un visualiseur de fontes, l'impression d'un catalogue, l'archivage de documents avec les fontes, dix configurations de Calamus au lieu de cinq, et quelques petites choses encore. Cette version existe déjà, l'auteur me l'a offerte, mais comme elle est personnalisée à mon nom, vous comprendrez que je ne peux pas la distribuer, et il faudra attendre la diffusion officielle.

Nouvelle version de QED (3.50). Je rappelle que cet éditeur de textes, aux fonctions tout à faits convenables, peut aussi être utilisé en accessoire.

Il y a aussi une version toute fraîche de Kandinsky (2.03), de plus en plus belle, mais de moins en moins en déclinaison anglaise... CLA 2.1 a enfin trouvé un successeur en... CLA 3.0. Le développement de Photolab se poursuit inlassablement avec une version 1.8, tandis que les amateurs de ray

tracing trouveront une nouvelle version du PovShell allemand.

Les librairies SysGem pour Pure C et Pure Pascal sont elles aussi mises à jour avec une version 2.02. Enfin, deux players de fichiers Midifile standard, dont l'un présente un clavier où le morceau est joué graphiquement pendant qu'il est expédié au port MIDI.

La version 1.90 de SongZ est énorme : elle est enrichie de plusieurs bases et, surtout, de quelques échantillons sonores et graphiques (JPEG). Mais, une fois configurés les chemins des visualiseurs, il reste un secret à percer avant d'avoir accès aux tablatures et autres documents annexes depuis SongZ...

Quant à Two in One, sa version 1.50 nous permet enfin de jouer sur la taille de la fenêtre principale. Et hop ! En plein écran sur un 20 pouces ! Par ailleurs, bien que toujours en relief sur Falcon, l'interface s'est considérablement allégée de certaines couches graphiques et Le Falcon y gagne en rapidité.

Ce mois-ci, enfin, deux mises à jour de comptabilités personnelles. D'abord COPEQ 3.09, de Marc Nussli. Je rappelle que cette compta, basée sur un plan comptable, s'est appelée Comptabilité Domestique (le même nom que...) puis Comptabilité Personnelle avant de prendre le nom de Comptabilité Personnelle de Qualité. Je ne souligne pas cela pour relancer un vieux débat sur les dénominations, mais plutôt pour que les utilisateurs de cette compta fassent le lien. Bien entendu, le programme n'a pas fait que changer de nom. Beaucoup de corrections, permettant notamment de mieux gérer l'affichage sur Falcon, et différents développements concernant les modes de recherche ainsi que les entrées de données répétitives.

L'autre compta s'appelle Multicomptes et suit un mode plutôt chronologique (comme beaucoup de logiciels de comptabilité familiale). C'est-à-dire qu'il y a les mouvements, les postes, et la rencontre entre ces deux paramètres génère des opérations (tout au moins les pointe). En découlent ensuite un solde et des éléments pouvant être analysés (pour savoir où passe l'argent"). Multicomptes apporte aussi sa part de fonctionnalités facilitant le travail (opérations et virements automatiques, historique des quatre-vingt dix-neuf derniers libellés, permettant de les rappeler, etc.).

Souvent, la question est : s'il n'y en a pas vraiment un qui est moins bon que l'autre, lequel choisir ? Je crois que c'est une affaire de ce qu'on pourrait nommer superficiellement le goût (vous savez, le truc qui ne se discute pas...) mais, plus précisément, cela dépend beaucoup de l'organisation de la pensée de l'utilisateur. Prenons l'exemple de Cubase et Notator. Le musicien qui utilise l'un a d'excellentes raisons de le préférer à l'autre. Et l'autre aussi. Pourquoi ? Cubase est organisé de façon plutôt horizontale, ce qui prédomine c'est le passage d'un point à un autre. Alors que, dans Notator, l'accent est plutôt donné sur les rapports entre des événements simultanés.



Dans Cubase, une part (ex-pattern) est en général une portion de piste. Alors que dans Notator un pattern regroupe les tronçons de plusieurs pistes. Cela ne veut pas dire que Cubase ne peut pas travailler avec des groupes de part ni que Notator ne peut pas voir une piste dans sa durée, mais ils ont chacun leur organisation de base, et l'un est plus orienté vers l'analyse (Cubase), tandis que l'autre est plus volontiers tourné vers la synthèse. C'est pourquoi un musicien qui a plus tendance à articuler sa perception à partir de l'évolution d'éléments dans le temps aura sans doute une préférence pour Cubase qui lui permet naturellement d'enregistrer chaque piste entière l'une après l'autre. Un autre musicien aura besoin de sentir d'abord le lien entre les divers événements simultanés, de n'aller plus loin dans le morceau que lorsque la question du passage est réglée et il y a de fortes chances que Notator lui apporte l'environnement idéal.

Et vous vous demandez bien ce que viennent foutre ces considérations dans un article sur les sharewares. Eh bien, quand on regarde les deux comptas citées plus haut, il y a de fortes chances qu'un utilisateur se retrouvera plutôt dans la première car le plan comptable répond à sa façon première d'appréhender les choses (faire des liens entre les opérations proches dans le temps) alors qu'un autre trouvera dans une comptabilité plus linéaire (sans aucune connotation péjorative) un environnement correspondant mieux à son approche dans la durée.

L'un a besoin de voir ce qui se passe maintenant pour appréhender la durée, l'autre s'oriente plus vers un regard sur la durée pour saisir ce qui se passe à différents maintenants". Et ces considérations, oiseuses à première vue, interviennent beaucoup plus qu'on le croit dans le choix réussi d'un logiciel. On fait beaucoup plus attention aux fonctions, ce que fait un logiciel et ce qu'il ne fait pas, parce que c'est palpable et rassurant, on sous-estime souvent ce qu'il nous renvoie de ce que nous sommes. Nous attendons tous d'un logiciel qu'il aille plutôt dans le sens de notre façon de travailler. Et on pourrait sans doute en dire autant des machines, mais nous entrerions là dans un débat déplacé...

MC Boot 1.01
John McLoud

KNUT 1.10
Jörg Hahne

Nous allons parler de ces deux applications ensemble parce qu'elles ont le même objet : déterminer les programmes, accessoires et fichiers qui doivent être actifs ou non au démarrage. Le premier est un programme qui se présente un peu comme celui que nul n'ignore : X-Boot. MC Boot permet non seulement de créer des setups (pas simples à mettre en oeuvre, faut prendre le dico) mais aussi de constituer des groupes, de modifier l'ordre physique des programmes, accessoires et autres fichiers, et aussi de copier ou détruire des fichiers (utile quand on doit faire de l'intervention d'urgence. On a rarement l'occasion de pouvoir le faire juste au début du boot).

Le deuxième, Knut, est un CPX. Bien sûr, il ne gère pas directement le démarrage, mais il permet au moins de disposer d'un petit truc pas encombrant pour modifier les extensions avant de redémarrer. Le principe est simple, on affiche chaque liste spécifique et on indique quel programme AUTO, accessoire ou CPX on veut activer ou désactiver. Il renommera les extensions en conséquence. Et ça peut rendre service dans certains cas. (par exemple, sous MagiCMac, X-Boot ne semble pas vouloir marcher).

DECOCALC

Jacques Delavoix

Cette calculatrice tient en 28 Ko et, si elle n'a pas la puissance de ProCalc (qui est un peu devenu la référence), elle tient sa place de façon plus qu'honorable. Prévue pour GEM 3.40 et plus (donc Falcon minimum), elle peut fonctionner en application ou en accessoire. L'interface est sobre et jolie. Decocalc propose des fonctions comme PI, Racine carrée (le carré est implicite). Elle permet de calculer en réel, en décimal (entiers), en heures, en hexa, octal et binaire et, bien sûr, d'effectuer des conversions entre quelques-unes de ces unités. C'est tout à fait le genre de chose qu'on apprécie d'avoir sous la main au bon moment.

MADRESS

Francisco Mendez

Le shareware regorge de carnets d'adresses où les fonctions s'entassent et se bousculent dans les menus et les boutons. Les derniers que nous avons vus sont plutôt réussis (Adresse, Da Capo, Calepin, Callapt), on y a vu parfois de vraies bases de données, ou d'autres capables d'exporter un fichier ASCII directement importable par les autres...

L'auteur de Da Capo a visiblement voulu faire ici quelque chose de simple : un carnet d'adresses, doté de quelques fonctions de tri et de recherche. Ici on n'a pas de mode de visualisation en tableau comme dans Da Capo. L'usage de l'un n'interdit d'ailleurs pas l'usage de l'autre.

L'import-export est prévu (c'est là qu'est gérée l'impression). Ici ne sont pas prévu des sets d'import ou export. Je vous l'avais dit : c'est un programme simple.

MAKE FONT LIST

Réalisé par Vincent Godefroy, voilà un programme qui va permettre d'en savoir plus sur vos polices. Sa fonction principale est de générer une liste de toutes vos polices (Gdos, Speedo et Calamus). Il suffit d'indiquer au programme les chemins des polices, puis de lancer une recherche qui sera affichée ou sauvegardée dans un fichier ASCII.

De plus, de nouvelles fonctions permettent de trier les polices suivant leur nom logique et non suivant leur nom de fichier, généralement très abrégé. Il peut aussi générer un fichier texte dans lequel seront signalés les doublons dans les fontes Calamus.

CANNON FODDER

Corpo/Supremacy

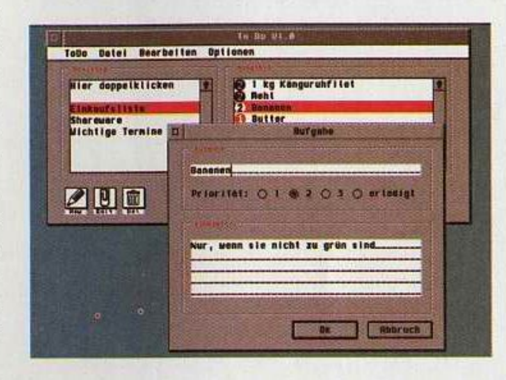
Oui, c'est bien ça : le jeu sorti sur Amiga, qui a transité par le PC et les consoles, dont la Jaguar, débarque sur Atari (STE et Falcon). A en juger par les trois niveaux jouables de cette preview, le projet est bien parti, en tout cas sur le plan de la réalisation. Les graphismes sont plutôt bien restitués et le jeu est très fluide. Mais, comme je le disais au début de l'article, il y a en fait un quatrième niveau, secret celui-ci : trouver la résolution dans laquelle se lance le jeu. Une fois celle-ci trouvée, le jeu se joue exactement comme se jouerait... tiens... Cannon Fodder, par exemple. Un clic du bouton gauche fait avancer les personnages vers le point désigné. Un clic du bouton droit permet de tirer grâce au viseur qui apparait alors.

Après, c'est la boucherie, quoi... C'est Cannon Fodder...

Ce qui est certain, c'est que ce qu'on voit du jeu au cours des trois missions disponibles est très prometteur !

SCROBBLE

Philippe Bastien & Jean-Louis Dandieu



Ce jeu, qui fonctionne en basse résolution ST sur toutes machines, n'est rien d'autre qu'un Scrabble, pour un seul joueur. Le jeu possède les options de base, jeu contre la montre, permutation des pièces pour s'aider à construire les mots, retour d'un ou de plusieurs coups en arrière.

Les graphismes ne sont pas superbes, mais ils sont corrects, et lisibles ! Il ne manque plus qu'une option pour jouer contre la machine, ou à plusieurs...

Le seul problème, c'est qu'on peut tricher sans limite. Je viens de faire une partie avec uniquement des Scrabble (Oups ! Pardon... des Scrobble). Je ne comprenais absolument rien à ce que j'écrivais, mais ça n'a pas perturbé le programme une seconde...

TO DO 1.0

Rainer Rosin

To Do est une sorte de pense-bête, un bloc note organisé en deux fenêtres. Dans la fenêtre de gauche peuvent être saisies des événements principaux, des projets. Dans la fenêtre de droite seront entrés les éléments de ces projets. Dans l'exemple livré, nous trouvons dans la fenêtre de gauche une liste de courses à faire, une liste de sharewares et un mini emploi du temps. Suivant le projet" sur lequel on clique, différents éléments s'afficheront dans la fenêtre de droite. Un double clic sur un projet permettra de l'éditer et de lui ajouter un commentaire éventuel. Un double clic sur un élément permettra aussi de l'éditer et de lui attribuer un commentaire, mais également de lui donner un chiffre de priorité.

Petit regret : si on peut exporter du texte dans le clipboard ou imprimer, on ne peut par contre en importer. Pensé de la sorte, on pourrait en faire un petit organisateur. Mais il faudrait alors que les boîtes ouvertes ne soient pas limitées à quelques lignes de quarante caractères !

VOILA...

Avant de nous quitter, encore quelques trucs : il y a une démo de Rainbow 2 (avec certains menus en français). Il y a aussi une nouvelle démo de Zero X, la 1.5. Autrement, rien de bien neuf, sinon que dans la classification Diskimage sera ouverte une nouvelle catégorie (à côté des Bureautique", Graphisme", etc.) : une rubrique Falcon". Le but ? Y regrouper, dans la mesure du possible, les sharewares spécifiques au Falcon. Les disquettes rangées sous cette rubrique seront au format 1,44 Mo.

Me reste à vous souhaiter de bonnes fêtes de fin d'année, et vous lirez ces souhaits trop tard. Il aurait fallu que je vous adresse mes voeux le mois dernier, pour le numéro précédent celui que vous avez entre les mains. Mais, avouez que ce n'est pas courant de souhaiter un joyeux Noël un 18 novembre...

Alors, joyeuses Pâques, donc... Si vous voulez me joindre, choisissez plutôt l'e-mail (jja@pressimage.fr), je le lis régulièrement et, donc, je réponds. C'est vrai que je n'ai pas encore répondu à la personne qui me reproche de ne pas avoir testé FireForce à un moment ou, d'une part, je n'avais pas de Falcon et, d'autre part, je n'avais pas (et je n'ai toujours pas) FireForce, mais je ne vois vraiment pas quoi lui dire. Que si, maintenant, j'ai bien une partie du matériel, il me manque encore la deuxième ? J'ai la flemme, d'autant plus que si je me fais trop engueuler je vais encore être désagréable, et je me suis promis quarante–sept jours de pause de ce côté-là... C'est comme les questions du genre Et mon imprimante, pour qu'elle marche, il faut que je la branche ?". En général je ne réponds pas, car je me dis que, le temps qu'arrive ma réponse, tout individu en pleine possession de ses moyens aura déjà essayé l'interrupteur. Par contre, si vous avez des trucs passionnants à me dire et si vous cherchez à me joindre par le 3615 STMAG, il doit y avoir une option e-mail, non ? Je crois, mais j'avoue ne pas en être sûr. Vous me raconterez.

Babaye et joyeuses fêtes

Jean Jacques ARDOINO

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
Adresse	Carnet d'adresses	2 . 03A	/BUREAU/DIVERS/ADRE 203A .TOS	ST 1559
Audio Create	Echantillonneur sonore	2 . 6	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE 2 6 .TOS	ST 1587
Auto-D-Pack	Dépackeur	1 . 2	/UTILS/COMPACT/PACKERS/A-D-P_1 2 .TOS	ST 1590
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1 . 73	/UTILS/FICHIERS/BKITE 1 7 3 .TOS	ST 1592
C'est quoi donc	Identification de fichiers	2 . 2	/UTILS/FICHIERS/CQD_2 2 .TOS	ST 1535
Calamus Table Gen .	Génération de tableaux Calamus	1 . 21	/BUREAU/PAO/CTG 1 2 1 .TOS	ST 1559
Cannon Fodder Preview	3 missions jouables	‹ –	JEUX/ACTION/FODDER .TOS	ST 1606
CBEAT	Calcul de durée suivant tempo	1 . 21	/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/CBEAT 1 2 1 .TOS	ST 1587
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1 . 3d	/MUSIQUE/CDPLR 1 3D .TOS	ST 1587
CKBD Deluxe	Emulation de claviers	1 . 30	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 3 .TOS	ST 1535
Config SL	Set de configurations pour Calamus SL		/BUREAU/PAO/CONFIGSL .TOS	Serveur seulement
COPEQ	Comptabilité	3 . 09 New !	BUREAU/DIVERS/COPEQ 309 .TOS	ST 1598
Decocalc	Calculatrice	‹ –	UTILS/DIVERS/DECOCALC .TOS	ST 1612
Diderot	Aide en ligne hypertexte	1 . 13	/UTILS/DIVERS/DIDRO 1 1 3 .TOS	ST 1594
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 0E New !	UTILS/DIVERS/EGALE 30E .TOS	ST 1613
Estelem	Calcul de crédit		/UTILS/DIVERS/ESTELEM .TOS	ST 1577
Everest	Editeur de textes	3 . 5E	/BUREAU/TTEXTE/EVRST 3 5E .TOS	ST 1541
First Guide 29/8/95	Visualiseur et aide en ligne		/UTILS/DIVERS/ 1STGO 8 9 5 .TOS	ST 1554
Five to Five	Conversion de samples	2 . 11	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V 2 1 1 .TOS	Serveur seulement
Freedom	Sélecteur de fichiers	1 . 15D	/UTILS/SYSTEM/FRDM 1 1 5D .TOS	ST 1595
Gemini	Bureau alternatif	1 .A	/UTILS/SYSTEM/GMNI 1A .TOS	ST 1438
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 15	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V 3 1 5 .TOS	ST 1504
Gestion Familiale	Budget familial	2 . 18	/BUREAU/DIVERS/GESTF 2 1 8 .TOS	ST 1559
Graph	Grapheur	1 . 07	/BUREAU/TABLEURS/GRAPH 107 .TOS	ST 1580
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2 . 11	/UTILS/DIVERS/GREPI 2 1 1 .TOS	ST 1501
HTML Browser	Lecture de pages WEB	0 . 93	/COMMS/HTML 09 3 .TOS	Serveur seulement
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 . 03 New !	GRAPH/DESSIN/KAND 203D .TOS	ST 1603
Knut	Sélecteur de boot en CPX	1 . 1‹ –	UTILS/SYSTEM/KNUT 1 10 .TOS	ST 1613
LHARC 3 Junior	Archiveur avec shell et SFX !	3 . 10	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHA 3 1 0 .TOS	ST 1260
LIB RTF	Conversion de fichiers LIB en RTF	3 . 0 New !	BUREAU/TTEXTE/LIBRTF 3 .TOS	ST 1599
Madress	Carnet d'adresses	1 . 35‹ –	UTILS/DIVERS/MADRESS	ST 1612
Make Font List	Liste de polices	1 . 09‹ –	BUREAU/FONTES/MFL 109 .TOS	ST 1599
MPEG Fever	Création et édition de MPEG	1 . 03	/GRAPH/ANIM/FEVER 103 .TOS	ST 1584
NoBI Racing (PD version)	Jeu de Snake		/JEUX/ACTION/NOBI .TOS	Serveur seulement
NoDesktop	Bureau alternatif	3 . 04E	/UTILS/SYSTEM/NDSK 304E .TOS	ST 1572
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1 . 4c F	/BUREAU/TTEXTE/OCR 1 4C_F .TOS	ST 1581
Pac Shell	Shell pour archiveurs	2 . 63	/UTILS/COMPACT/PACSH 2 6 3 .TOS	ST 1590
Pack-CDK	Gestion doc et fontes Calamus	1 . 2	/BUREAU/PAO/PAKCDK 1 2 .TOS	ST 1522
Parx RIM & WIM	Modules PARX et gestionnaire		/GRAPH/UTILS/PARXWRIM .TOS	ST 1565
POV 2 . 2 (éxéc)	Raytracing	2 . 2	/GRAPH/DESSIN/POV/POV 2 2PRG .TOS	ST 1377
Premium Mah Jongg	Shanghaï	2 . 0	/JEUX/REFLEXIO/MAHJONII .TOS	ST 1160
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	3 . 0r 2	/PROGRAMM/OUTILS/PC_300R 2 .TOS	ST 1588
Qed	Editeur de textes	3 . 50 New !	BUREAU/TTEXTE/QED_3 50 .TOS	ST 1599
Scrobble	Jeu de scrabble	‹ –	JEUX/REFLEXIO/SCROBBLE .TOS	ST 1607
Seven Up	Editeur de textes	2 . 32	/BUREAU/TTEXTE/ 7UP 2 3 2 .TOS	ST 1539
Speed of Lite	Affichage d'images GIF	3 . 8	/GRAPH/UTILS/SPOFLT 3 8 .TOS	ST 1490
Square Off	Adaptation de Tetris		/JEUX/REFLEXIO/SQUAROFF .TOS	ST 1568
ST-Guide	Aide en ligne hypertexte	14	/UTILS/DIVERS/ST-GUI 1 4 .TOS	ST 1536
STE To Falcon	Compatibilité STE sur Falcon	2 . 21	/UTILS/SYSTEM/ST 2FC 2 2 1 .TOS	ST 1417
Stello	Jeu d'Othello	2 . 1	/JEUX/REFLEXIO/STELLO 2 1 .TOS	ST 1448
Thing	Bureau alternatif	1 . 00D	/UTILS/SYSTEM/THIN 100D .TOS	ST 1597
To Do	Pense-bête	1 . 0‹ –	UTILS/DIVERS/TO_DO 100 .TOS	ST 1616
Two In One	Shell pour les archiveurs	1 . 50 New !	UTILS/COMPACT/ARCHIVES/TWOIN 1 50 .TOS	ST 1616
World Conquest	Jeu de stratégie	0 . 9	/JEUX/REFLEXIO/WCO9 .TOS	ST 1494
ZControl	Panneau de contrôle multifenêtres	0 . 21 New !	/UTILS/SYSTEM/ZCONT 2 1 .TOS	ST 1616
Zeigs Mir	Visualiseur & lien avec éditeurs	0 . 95	/UTILS/DIVERS/ZEIGMR 9 5 .TOS	ST 1538
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem	0 . 98a	/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO .TOS	ST 1375

RAINBOW II
MULTIMEDIA

entrez dans le monde fabuleux du multimédia

une interface à couper le souffle

des outils de dessin délirants

des fonctions inédites

votre FALCON comme vous ne l'avez encore jamais vu

la terre du milieu

le graphisme
la retouche photo
le son
l'animation
le multimédia

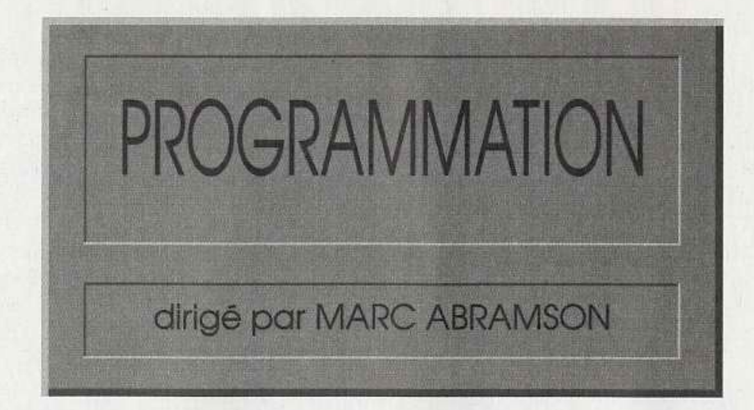




590,00 F

doc et logiciel en français

compatible AFTERBURNER





les nouveaux drivers GDOS (1)

Une fois n'est pas coutume, je vous parlerai ce mois-ci de la VDI (et non pas du DSP), tout simplement parce que les choses sont (enfin) en train de bouger dans ce domaine (et ça faisait 10 ans qu'on attendait ça !).

VDI? KÉSAKO?

La VDI ou "Virtual Device Interface" de son vrai nom (anglo-saxon) est une partie du GEM (Graphic Environnement Manager) dont le rôle est d'assurer toutes les entrées/sorties de l'ATARI. Quand je dis "toutes" les entrées/sorties, il s'agit principalement des fonctions graphiques. Ainsi c'est la VDI qui s'occupe d'afficher tout ce que vous voyez sur l'écran de votre ordinateur (souris, icônes, boîtes d'alerte et de dialogue, fenêtres, etc...).

Pour fonctionner, la VDI a besoin de "drivers". Les drivers sont chargés d'effectuer les plus basses besognes, telles que d'accéder directement au périphérique de sortie. Prenons l'exemple de l'écran, les drivers sont contenus en ROM et sont capable de gérer toutes les résolutions de l'ATARI. Ainsi le programme d'application n'a qu'à demander à la VDI de dessiner un cercle rouge et celle-ci exécute la routine correspondante du driver écran, qui effectue le dessin du cercle proprement dit.

Arrivé à ce stade vous vous demandez pourquoi je raconte tout ça?

Et bien s'il est vrai que tout marche bien pour ce qui concerne l'écran (mis à part la relative lenteur des drivers de la ROM (lenteur, qui est compensée par des utilitaires comme NVDI)), il en va tout autrement pour d'autres périphériques comme l'imprimante.

En fait c'est GDOS (Graphics Device Operating System) qui s'occupe de la gestion des drivers externes, tels que les drivers d'imprimantes.

En principe il suffit au programmeur d'ouvrir une station de travail imprimante et d'appeler les commandes VDI habituelles en spécifiant le handle retourné par v_opnwk(). Je dis "en principe" parce qu'il y a de nombreux problèmes.

Tout d'abord, il n'existe pas beaucoup de drivers (récents) d'imprimantes (récentes aussi) et ensuite ATARI n'a jamais pensé aux imprimantes couleur, qui deviennent si populaires de nos jours. En fait ATARI a conçu un unique driver d'imprimante couleur : Celui de la 'PaintJet' (tout le monde connaît!? – si vous me le demandez très fort, je vous dirais le mois prochain ce qu'est une 'PaintJet' –). Il s'agissait d'un driver huit couleurs fixes. Autrement dit vous étiez obligé d'imprimer en rouge, vert, bleu, jaune, magenta, cyan ou noir. Avouez que c'est frustrant!

L'autre gros problème est que ces drivers ne permettent pas d'imprimer d'image bitmap couleurs.

Le premier driver écrit par ATARI date de 1985, nous sommes en 1995... voici les premiers "vrais" drivers couleurs!

NOUVEAUX DRIVERS

Vous vous demandez peut être encore, pourquoi c'est moi qui vous parle du GEM de la VDI, de drivers etc... Alors que moi d'habitude c'est plutôt "Blitter", DSP et compagnie? La réponse est simple ces drivers ont étés écrits par Thierry Rodolofo (que tout le monde connaît) et par votre serviteur...

C'est quoi donc, ces "nouveaux drivers". En fait ce qui a changé par rapport à avant, c'est que maintenant, ça marche!

Avant d'entrer dans la technique voici leurs caractéristiques :

– Impression vectorielle en 16 Millions de couleurs
  . Tramage (bayer) réalisé par le driver
– Impression d'images BitMap 24 bits
  . Tramage par le driver
  . Tramage diffusion d'erreur ou Bayer
– Simplicité d'utilisation
  . Programme d'installation automatique
  . Configuration par un CPX
  . 150 Ko de mémoire libre suffisent pour imprimer une image de 15 Mo (pas comme sur Macintosh, héhé).
  . Impression sur disque, port imprimante ou port série (série, modem ou LAN).
– Traitement de l'image
  . Séparation des couleurs avec gestion des hirondelles
  . Miroir
  . Négatif (même en CYMK)
– Qualité d'impression
  . Équivalente à ce qu'on trouve sur PC et Macintosh.
– Rapidité d'impression
  . Sur Falcon, six fois plus rapides qu'un Mac IIci (68 030 à 25 Mhz).
  . Sur Falcon, aussi rapide qu'un PC 386DX 40Mhz pour l'impression BitMap et quatre fois plus rapide pour l'impression vectorielle.
– Prix
  . C'est gratuit

A vous donc les joies de l'impression sur EPSON Stylus Color et autres HP500c.

Vous trouverez (normalement) sur la disquette de ce mois-ci le driver pour EPSON Stylus Color avec son programme d'installation.

Sachez que si vous disposez d'une autre imprimante EPSON (de la série Stylus), vous pouvez demander les drivers directement chez EPSON, seul constructeur ayant accepté de produire officiellement des drivers pour ATARI comme pour les autres plates formes (PC et Macintosh). Pour les autres constructeurs (principalement Canon et HP), les drivers que nous avons réalisé ne sont pas officiels, mais vous pouvez les trouver sur les BBS Brazil et THE BBS.

Alors tout est bien qui fini bien?

Et bien non! Le problème pour le moment c'est que très peu de programmes savent se servir des nouvelles fonctionnalités de ces drivers. En règle générale, tous les programmes de dessin vectoriels GEM fonctionnent très bien (Atari Works, Kandinsky, Arabesque, etc...). En ce qui concerne l'impression de BitMap, seuls D2M et Vison savent utiliser ces drivers, quoi qu'une petite astuce permet d'imprimer du BitMap couleur même avec de vieux programmes (si vous voulez savoir comment faire, lisez cet article jusqu'au bout!).

C'est pour ces raisons que je vais vous expliquer comment utiliser ces drivers dans vos propres programmes.

TECHNIQUEMENT PARLANT

L'imprimante est maintenant vue comme un périphérique True Colors.

Que votre imprimante soit une imprimante couleur ou monochrome, n'y change rien. Dans tous les cas c'est le driver qui effectuera les transformations nécessaires.

Ainsi lors de l'ouverture de la station de travail imprimante (numéro 21 à 30) voici ce que vous récupérez dans INTOUT[].

Voici les valeurs intéressantes pour nous :

index

(0): Largeur totale de la page en points (marges comprises).

(1): Hauteur totale de la page en points (marges comprises).

(13): 256 couleurs prédéfinies

Pour obtenir plus d'informations il faut appeler vq_extnd()

Voici les valeurs utiles dans INTOUT[]:

index

(4): 16 plans de bits. Cette valeur ne doit pas être utilisée. En effet la VDI ne supporte pas plus de 16 plans, la Valeur 24 théorique perturbe la plupart des programmes GEM qui ne s'attendent pas à recevoir 24 plans.

(5): C'est 0 que l'on trouve ici, indiquant qu'il s'agit bien d'un périphérique True Colors.

Comme vous le voyez, il est assez simple d'obtenir la largeur et la hauteur de la page, marges comprises. Malheureusement, il n'existe aucun appel pour récupérer la valeurs des marges. Ce qui est indispensable, puisqu'il ne faut pas, en principe, essayer d'imprimer quelque chose à l'intérieur des marges.

Il a donc été nécessaire d'ajouter de nouvelles fonctions. La première est vq_driver_info(), qui permet de savoir s'il s'agit bien d'un nouveau driver, si tel est le cas, la fonction renvoie le numéro de version du driver et du noyau de gestion de la couleur ainsi que le nom complet du driver (26 caractères).

Réglons dès maintenant le problème de l'impression vectorielle, car c'est le cas le plus simple.

Rien a changé à part, qu'il est maintenant possible de faire un "vs_color()" sur l'imprimante, comme s'il s'agissait d'un écran True Colors.

Voici le squelette qu'une routine d'impression vectorielle en pseudo code.

```
SI (vq_gdos()==0)
    Terminer(PAS_DE_GDOS)
SINON
    printer=v_opnwk(21);
    SI (printer>0)
        SI
(vq_driver_info(printer)==NOUVEAU_DRIVER)
            ...
            appels VDI
            ...
            v_updwk(printer)
            v_clrwk(printer)
            v_clswk(printer)

        SINON
            Terminer(PAS_NOUVEAU_DRIVER)
        FINSI
    SINON
        Terminer(PAS_DE_DRIVER)
    FINSI
FINSI
```

Vous pouvez maintenant tout imprimer dans la couleur de votre choix (même le texte). Par exemple pour du texte, il suffit de faire:

```
vs_color(handle,index,rgb[]);
vst_color(handle,index);
v_gtext(...);
```

Si vous disposez d'une imprimante noir et blanc, PEU IMPORTE, d'ailleurs le programme ne sera même pas au courrant que l'imprimante n'est pas une imprimante couleur, c'est le driver qui fera la conversion en niveaux de gris. Le programmeur n'a donc PAS à s'occuper du type de l'imprimante. Tous les tramages sont calculés par le driver.

Je vous parlais tout à l'heure des marges d'impression. Dans les derniers drivers d'ATARI, celles-ci étaient parfaitement bien gérées, malheureusement ATARI n'a prévu aucun appel permettant de connaître ces marges. Les applications ne peuvent donc pas les représenter à l'écran. Nous avons donc ajouté un nouvel appel : vq_margin(), qui renvoie les marges hautes, basse, gauche et droite en point.

Voyons maintenant l'impression d'images bitmap.

Il existe pour cela un seul appel : v_bitimage() qui permet d'imprimer une image IMG avec redimensionnement proportionnel ou non, de plus le clipping est correctement géré.

Malheureusement seules les images IMG monochrome sont imprimables par cette fonction. Nous avons donc étendu cet appel qui est maintenant à même d'imprimer des images TGA type 2 (non compressé) en 16, 24 ou 32 bits. La syntaxe n'a pas changé. L'image est automatiquement tramée (en couleur CYMK ou CYM, en noir et blanc en niveaux de gris). Le tramage utilisé (type Bayer ou diffusion d'erreur) est choisi par l'intermédiaire du CPX de paramétrage du driver.

De plus, afin de pouvoir imprimer en couleur avec des programmes qui n'ont pas été prévus pour (tel qu'Atari Work ou Kandinsky) nous avons eu recourt à une petite astuce ; au moment de l'impression si l'image spécifiée est une image IMG, le driver regarde si une image TGA portant le même nom (avec une extension.TGA) se trouve sur le disque, si c'est le cas, c'est l'image TGA qui sera imprimée et non pas l'image IMG.

De nouveaux appels permettent de savoir quels sont les formats d'images reconnus. A l'heure ou vous lisez ces lignes, il est probable que le JPEG soit géré sur FALCON.

Ces drivers fonctionnent avec tous type de GDOS, du plus simple à SpeedoGdos en passant par toutes les versions de NVDI. Vous pourrez néanmoins constater des différences de vitesse très importantes suivant le GDOS utilisé, notamment en ce qui concerne l'impression du texte vectoriel. Il est d'ailleurs recommandé à ce sujet de ne pas utiliser la partie GDOS de NVDI et de lui préférer SpedoGdos, quoique mis à part le texte, NVDI semble légèrement plus rapide. De toutes les manières ces différences sont dues au GDOS et non au driver.

Vous pourrez trouver les drivers ainsi que des programmes et des sources d'exemple sur les BBS susnommés (Brazil et THE BBS).

LES NOUVEAUX TYPE DE DRIVERS

Ou les nouveaux nouveaux drivers. En théorie, GDOS ne doit s'occuper que de périphériques graphiques, mais le principe des drivers est efficace et peut être utilisé pour des drivers non graphiques. Ainsi il devait être possible de gérer via la VDI des claviers MIDI ou la carte son du Falcon! Vous en avez rêvé, et on l'a fait!

Nous avons réalisé notre premier essai (transformé) avec le système sonore du Falcon. Il existe donc bien un driver son, capable de jouer des sons aux formats AIFF, AVR et WAV (et bientôt MPEG audio) le tout en DMA ou en direct to disk et ce sans que vous, programmeurs, ayez à vous préoccuper des tâches ingrates que sont la gestion de la fréquence d'échantillonnage, des différentes cartes FDI ou encore du format des fichiers. Il suffit pour vous d'appeler une fonction VDI avec comme paramètre le nom d'un fichier pour que le driver le joue sans rechigner.

Vous trouverez ce driver son sur la disquette, avec son programme d'installation et un petit pro-

gramme d'exemple. Mais que les choses soient claires, nous vous livrons ici une version bêta, à peine sortie du four, soyez donc indulgents. D'ailleurs à l'heure ou vous lisez ces lignes ce driver aura énormément évolué et je vous recommande de télécharger la dernière version sur les BBS habituels (Brazil et THE BBS).

Sachez également qu'un driver MIDI devrait être disponible (en fait il fonctionne déjà, mais nous n'avons pas eu le temps de le débugger, alors il faudra attendre le mois prochain, ou aller jeter un oeil sur les BBS...). Ce driver devrait même bientôt être capable de jouer un Midifile directement avec la carte son du Falcon, ce qui fera le bonheur de tous ceux d'entre vous qui ne disposent pas de synthétiseurs.

D'un point de vu un peu plus technique, nous avons du "faire de la place" à ces nouveaux types de drivers dans la liste standard du GDOS, voici donc la nouvelle liste des numéros de périphériques :

01-10 : Écran
11-20 ....: Traceur
21-30 ....: Imprimante
31-40 ....: Métafile (vectoriel)
41-50 ....: Camera
51-60 ....: Tablette graphique
61-70 ....: Mémoire (Memory)
71-80 ....: Scanner (nouveau)
81-90 ....: Communication/Fax (nouveau)
91-100 ....: BitMap (nouveau)
101-110 ......: Animation AVI/FLI/etc (nouveau)
111-120 ......: Son samples/MIDI/Soundtrack (nouveau)
121-131 ......: Image BitMap écran (nouveau)

Il y a juste une petite ombre au tableau : aucune version de NVDI n'est capable d'utiliser les drivers dont le numéro n'a pas été prévu autrement dit, tous les périphériques dont le numéro est supérieur à 99 sont inutilisables. Et c'est le cas du driver son, si vous voulez l'essayez, il faut que vous désactiviez la partie GDOS de NVDI et que vous installiez un autre GDOS (même un vieux GDOS). Nous allons essayer de contacter les auteurs de NVDI pour qu'ils corrigent ce problème.

Je dois reconnaître, que j'ai écrit cet article un peu à la hâte, mais Noel est passé, et nous voulions vous faire découvrir ces nouveaux drivers pour la nouvelle année.

Le mois prochain vous aurez le droit à des listings et des explications plus complètes sur l'utilisation de ces drivers.

LES BINDINGS

Voici tout de même les binding des nouvelles fonctions dont je vous ai parlé tout à l'heure.

Toutes les nouvelles fonctions retournent une valeur non nulle dans INTOUT(O) s'il sagit d'un nouveau driver, sinon INTOUT(O) n'est pas modifié.

```
int vq_margin(handle,top,bot,lft,rgt,xdpi,ydpi)
int handle;
int *top;
int *bot;
int *lft;
int *rgt;
int *xdpi;
int *ydpi;

{
    contrl[0]=5;
    contrl[1]=0;
    contrl[3]=0;
    contrl[5]=2100;
    contrl[6]=handle;
    intout[0]=0;

    vdi();

    *top=intout[1];
    *bot=intout[2];
    *lft=intout[3];
    *rgt=intout[4];
    *xdpi=intout[5];
    *ydpi=intout[6];

    return intout[0];
}
```

Cette fonction renvoie les marges en points ainsi que la résolution en DPI.

top : marge haute
bot : marge basse
lft : marge gauche
rgt : marge droite
xdpi : résolution horizontale
ydpi : résolution verticale

```
int vq_driver_info(handle,lib,drv,plane,attr,name)
int handle;
int *lib;
int *drv;
int *plane;
int *attr;
char name[27];
{
    int i;
    contrl[0]=5;
    contrl[1]=0;
    contrl[3]=0;
    contrl[5]=2101;
    contrl[6]=handle;
    intout[0]=0;

    vdi();

    *lib=intout[1];
    *drv=intout[2];
    *plane=intout[3];
    *attr=intout[4];
    for (i=0;i<26;i++)
    .........*name++=intout[5+i];
    *name=0;
    return intout[0];
}
```

Cette fonction retourne des informations sur le driver. Si la fonction renvoie une valeur différente de O, cela signifie qu'il s'agit bien d'un nouveau driver et que les valeurs dans INTOUT sont correctes.

lib: No de version du driver $XXxx = version XX.xx ($O1O2 = version 1.O2).

drv: No de version du la librairie couleur.

plane: nombre de plans physiques de l'imprimante (O=monochrome, 3=CMY, 4=CMYK).

name(): le nom complet de l'imprimante.

```
int vq_bitimage(handle,ver,maximg,format)
int handle;
int *ver;
int *maximg;
int *format;
    {int i;
    contrl[0]=5;
    contrl[1]=0;
    contrl[3]=0;
    contrl[5]=2102;
    contrl[6]=handle;
    intout[0]=0;

    vdi();

    *ver=intout[1];
    *maximg=intout[2];
    *form=intout[3];

    return intout[0];
}
```

Retourne des information à propos de la fonction v__bitimage().

ver : Numéro de version de v_bitimage()

maximg: Nombre maximum de v_bitimage() par page.

form: Formats d'images acceptés:

.bits 0 et 1:
00 = IMG Monochrome
Autres valeurs réservées

.bits 2 et 3:
00 = TGA non reconnu
01 = TGA type 2 non compressé reconnu
10 = réservé
11 = réservé

.bit 4:
0 = JPEG non disponible
1 = JPEG disponible

.bits 5 à 15:
réservés

Voilà, il y a encore d'autres fonctions, mais je vous en parlerais le mois prochain.

Encore une dernière chose, n'hésitez pas télécharger les dernières versions des drivers ainsi que les sources, les programmes d'exemples et les bindings sur THE BBS ou Brazil.

Ça suffit pour aujourd'hui. Je vous souhaite, avec un peu de retard, une bonne année 1996. Rendez-vous le mois prochain, ici même.

Mathias AGOPIAN





Ca y est, il est lui aussi enfin disponible chez COMPOSCAN FRANCE. Qui ? Bin GRAVION pardi ! Le Le simulateur d'hélicoptère hongrois (j'ai un doute soudain sur la nationalité) est donc achetable chez votre revendeur favori ou directement chez COMPOSCAN FRANCE pour la modique somme de 290,00 F.

GdM

«««««Ce mois de Décembre est bien rempli en jeux FALCON (DINO DUDES, PLATONIX, GRAVON et CONFUSION) mais pour des problèmes de temps (nous en avons reçu trois sur le FORUM DES APPLICATIONS ATARI et le quatrième avait sa disquette illisible), nous ne pouvons les traiter dans ce numéro. Il en résulte donc un cahier LOISIRS sans test de jeux, mais avec tout de même un CD ROM consacré aux jeux couleurs sur ATARI. A charge de revanche, le prochain numéro sera donc plutôt dédié au rapace.



CD ROM COLOUR GAMES

Autre CD ROM à être chroniqué dans nos pages, le CD COLOUR GAMES de FRONTIER SOFTWARE.

Avant de le détailler, une petite précision par rapport à celui dédié à la PAO et dont je parle un peu plus haut dans ces pages. Dans l'article, je mentionne que le fichier FONTES CALAMUS SL est constitué de la démo de CALAMUS SL 95 et non des fontes annoncées. Après vérification FRONTIER m'annonce que chez eux le fichier fontes contient bien des fontes pour CALAMUS SL. Ce n'est pas mon cas, même après trois tentatives de décompactage. J'en déduis que mon CD ROM a un problème de table ou autre.

Je mentionnais également le mois dernier un problème de code à rentrer sur le CD dédié à la musique. En fait le code était bon, mais le 1" était à prendre pour un l", ce qui explique que le CD ne fonctionnait pas chez moi.

Venons en au CD COLOUR GAMES. Il contient plus de 50 jeux en couleurs. On trouve quasiment tous les derniers hits en démo comme ULTIMATE ARENA, OBSESSION, FORMULA 1, ISHAR 3, LLAMAZAP, LET'S PLAY SHANGAI, MOONSPEEDER, OXYD et OXYD MAGNUM, PONG 2000, TEAM, STARDUST, ZERO 5... Il manque tout de même SUBSTATION, KILLING IMPACT, DINO DUDES, PINBALL DREAM, STEEL TALONS et ROBINSON REQUIEM pour parfaire le tout.

Côté jeux plus anciens on trouve JOUST, MOVE IT, MATCH IT, PACMAN, PEGASUS, ROBOTZ, STARBALL, TOWER II...



On note que, sauf erreur de ma part, les versions pleines" ne concernent uniquement que les DP. On se réjouira par contre du nombre de démos permettant à l'utilisateur de se faire un panorama de presque tout ce qui sort sur nos machines en ce moment. Les nostalgiques apprécieront de trouver une partie de ce qui a fait du ST un ordinateur aussi populaire auprès de grand public.

Un plus aurait été de les classer par machines : ex. jeux exclusivement FALCON, ST, FALCON avec BACKWARD, ...

On regrette toujours ce principe de compactage des fichiers obligeant l'utilisation d'un disque dur assez conséquent si on ne veut pas jongler éternellement avec KOBOLD, mais cela concerne toute la série et je ne vais pas y revenir à chaque CD ROM.

Au total COLOUR GAMES est un CD ROM réjouissant surtout en regard de son prix inférieur à 100,00 F. D'ailleurs FRONTIER a tout vendu son premier stock au FORUM DES APPLICATIONS ATARI, ce qui prouve l'attrait de ce numéro 10.

Godefroy de MAUPEOU

Page manquante

interrogation écrite

ontrairement à ce que laissaient présa- les bonnes nouvelles des mois précé- , ce mois de décembre qui aurait dû, e à noël, être un mois d'exception pour fauve fut plutôt en demi-teinte, voire iment morne, avec un cortège de mau- s nouvelles et d'interrogations au milieu quelques rares bonnes nouvelles. mençons par les mauvaises nouvelles :

epuis un mois, Atari Corp a licencié plus de le ces effectifs dans la maison mère. Sur les 6 es (5 équipes de développement, plus une e de test), il semblerait que seuls les mem- de l'équipe de tests fassent encore partie de orp. La version officielle, fournie par Jean n, Directeur de la communication d'Atari e, est simple :

'une part Atari voulait se séparer depuis emps d'un certain nombre de personnes qui orrespondaient plus au marché de la maison exemple, les membres de l'équipe TOS, avec mith en particulier, très bon pour programmer S, mais pas vraiment pour les jeux, comme le re l'expérience orable de Test).

'autre part, Atari che, comme beau- de sociétés actuel- nt (y compris de preuses sociétés ficiaires), à réduire coûts fixes (en gros, coûts salariaux), en illant de plus avec des sociétés ieures. La Corp t ainsi incité la plupart de ses (ex)employés à er de nouvelles sociétés travaillant pour Atari. tage pour Atari : contrairement à des loyés, on ne paye des sociétés tierces qu'au tat.



armi les personnes licenciées, figurait l'auteur ight For Life. Mais, ce jeu étant quasiment ter- la Corp l'a réembauché pour 3 semaines, finir complètement ce titre qui sortira donc hainement.

Autre mauvaise nouvelle, Atari ne souhaite pour l'instant produire de nouvelles cartou- de jeu. Plus aucun contrat pour la production artouche n'aurait été signé depuis Septembre. ffet, le coût de production et les délais de fabrications des cartouches est très très supérieur au coût de production d'un CD. Et le CD est maintenant disponible sur Jaguar (encore que, jusqu'à présent, seule une première série de 20 000 lecteurs a été produite et vendue et qu'à la date courante –18 décembre 1995 – on attende toujours une nouvelle production). Concrètement, cela signifie qu'il est vraisemblable que d'ici peu de temps (3 à 4 mois), tous les nouveaux jeux seront sur CD. Il est également possible que tout cela ne soit qu'une annonce visant à booster la vente des lecteurs de CD, et qu'Atari revienne prochainement sur sa décision.



Dernière mauvaise nouvelle, seuls 3 nouveaux jeux sont disponibles depuis le mois dernier, alors que tout laissait présager l'arrivée de 15 titres. La raison, des délais de production aberrants : 6 semaines entre le lancement de production d'un jeu et sa disponibilité. Du coup, certains jeux ne seront pas disponibles en France pour Noël. Voici le calendrier de sortie des jeux (toutes ses dates seront dépassées lorsque vous lirez ce texte aux alentours du 10 Janvier)

Semaine du 18 au 23 décembre :
MYST
Fever Pitch Football
I-War

semaine du 25 au 29 décembre
Attack of The Mutant Penguins

1ere semaine de Janvier :
Atari Kart
SuperCross 3D

Normalement, d'autres titres devraient sortir durant ces mêmes semaines, car il ne s'agit là que des productions Atari, et d'autres sociétés développent pour la Jaguar. Gageons que parmi ces autres titres, on trouvera certainement Primal Rage et NBA Jam Tournament.

Au niveau des bonnes nouvelles maintenant : Atari aurait 56 millions de dollars en banque (des redevances de ces multiples brevets), et la compagnie n'a donc aucune raison de mettre la clef sous la porte, comme le voudraient nombre de détracteurs.

Atari annonce la production de bornes d'arcade à base de Jaguar.

Notre Confrère américain, généralement bien informé, Electronic Gaming Monthly, annonce que Sega utilisera le Hard de la Jaguar pour sa Saturn 2. Sega se serait vu soufflé le M2 (l'extension de la 3DO à base de Power PC 603) sous le nez par Matsushita, et aurait alors décidé de ce fait d'utiliser (une fois de plus) la technologie Atari.

Atari a ouvert à New York un grand magasin consacré exclusivement au Jaguar. Les mauvaises langues prétendent que c'est pour écouler des stocks immenses d'invendus, les autres pensent que c'est pour vendre de nouveaux produits. On verra à qui l'avenir donnera raison..

Reste que la principale mauvaise nouvelle du mois, c'est les titres du mois. Rien que trois (comme je l'ai expliqué au-dessus) et, franchement, rien de vraiment enthousiasmant. Le premier titre est Ruiner Pinball. Il s'agit d'un double double double flipper. Le premier double est relatif au fait qu'on a le choix entre deux tableaux : le tableau sorcellerie et le tableau guerre mondiale. Le second double se rapporte au fait que chacun de ces deux tableaux est composé lui-même de deux flippers côte à côte, et qu'on peut donc faire passer la balle dans chacun des tableaux d'un flipper à l'autre, à condition de viser les voies de communications assez étroites par ailleurs. Le troisième et dernier double indique que chacun des flippers est de double hauteur, avec deux paires de flips, une classiquement en bas, à côté de la sortie des balles perdues, et l'autre au milieu, qui permet de renvoyer les balles plus haut.

Bon tout cela à l'air sympathique, me direz-vous ! Et oui, malheureusement les défauts sont légion. Passons sur les choses correctes sans plus, comme les couleurs (toujours que 256, alors que la console permet le 16 millions) ou les musiques et sons, pour arriver au lamentable.

D'abord, les flips sont mous. Impossible de renvoyer une balle de manière nerveuse. C'est tellement flagrant que lorsque vous avez par malchance (ou par maladresse) laissé sortir la balle de la partie supérieure du tableau, il est quasiment

impossible de la l'y renvoyer, d'un petit coup de flip sec et nerveux, comme sur un vrai flipper.



Ensuite, on peut regretter la manière de contrôler le flipper. Jusqu'à présent, avec les vieux joysticks, pas de choix, puisque pas de bouton sur les cotés, et on pouvait accepter d'avoir à utiliser le pad pour le flip de gauche, et les boutons de tir pour celui de droite. Mais maintenant, le pro controller est là, et il dispose justement de deux boutons sur les hauts gauche et droite de la manette, idéaux pour controller les flips, mais malheureusement totalement inutilisés par ce titre. Lamentable !

Enfin, et c'est le plus grave, la balle est discontinue. Ou plutôt, sa trajectoire est discontinue. Je m'explique. Normalement, dans un bon flipper informatique, que la balle aille vite ou non, elle fait comme une balle réelle, c'est-à-dire qu'elle passe par tous les points qui constituent sa trajectoire. Et bien dans Ruiner, votre balle saute des positions. A un instant, elle est là, l'image suivante, elle est 3 cm plus loin. C'est très très très désagréable et typique d'un jeu mal fait. Du coup le jeu devient très vite déplaisant. Bref, je n'en ai déjà que trop parlé.

Deuxième jeu du mois, sur CD celui-ci, Dragon's lair. Il s'agit du premier CD qui n'est pas de production Atari, puisque c'est ReadySoft qui sort ce titre, qui n'est qu'une adaptation d'un jeu qui existe déjà sur bien d'autres ordinateurs ou console. Premier regret, alors que les 3 premiers titres bénéficiaient d'une unité de présentation, une belle pochette carton bien réalisée, contenant un disque, là, Messieur ReadySoft veut faire son original et package" son jeu sous la forme d'un vulgaire CD. Ensuite, non seulement cette adaptation est bâclée (256 couleurs une fois de plus, compression des scènes animées en cinépack particulièrement loupée et pixelisée, discontinuité au milieu des scènes comme si le lecteur n'arrivait pas à charger assez vite, etc.) mais en plus le jeu est injouable, comme il l'était d'ailleurs sur les autres consoles. Déjà, le principe est lamentable, puisqu'il s'agit de série de scènes animées, chacune contenant un piège et une unique solution. Par exemple, au début, votre personnage, un chevalier moyenâgeux, passe sur un pont de bois qui craque sous son poids (une armure, ça pèse trop lourd pour un vieux pont). Le héros se raccroche de justesse au ponton, quand des tentacules visqueux et rosâtres se précipitent sur lui pour l'entraîner dans les flots et dans la mort simultanément. La solution est théoriquement simple (comme c'est le premier tableau, elle est même décrite dans la documentation entièrement en Anglais) : il faut sortir l'épée et découper les tentacules en appuyant sur le bouton B. Mais il faut le faire au bon moment. Si vous le faites un dixième de seconde trop tôt ou trop tard, c'est loupé, et la pieuvre vous engloutit pour son 4 heures. J'ai essayé personnellement 27 fois (soit presque une heure de jeu) et je suis mort 27 fois. C'est donc extrêmement difficile, et l'interactivité est très limitée. En effet, alors que vous savez que le pont va s'écrouler, vous n'avez pas le choix. Quels que soient les ordres que vous donnez à votre pauvre joystick, vous êtes amenés inexorablement sur ce pont fatal, par le sempiternel même chemin. Un seul mot suffit à résumer le produit : INNEPTE.

Le troisième titre est peut-être le moins mauvais de la bande (encore que). Il s'agit de MISSILE COMMAND VR, une tentative de remise au goût du jour du vieux missile command, ce jeu où vous deviez protéger vos villes de l'attaque des missiles ennemis par des tirs lasers sur ces missiles. Comme pour Tempest, la cartouche propose 3 versions du jeu. L'originale, injouable de nos jours, tellement c'est laid et lent, une première amélioration, MISSILE COMMAND 3D, adaptation en 3D et en vue tridimensionnelle de la première version, et une 3ème version, dite virtuelle, légèrement moins pauvre. Vous pouvez choisir entre trois bases de tir, et déplacer votre viseur dans tous les sens, modifiant ainsi la vue globale. C'est amusant pendant environ 5 minutes, puis ensuite, comme ce n'est pas vraiment beau, on s'en lasse et on retourne aux meilleurs jeux du moment, j'ai nommé Highlander et Pitfall.



J'ai déjà dit le mois dernier tout le bien que je pensais de PITFALL, je le répète, c'est totalement génial. J'en suis maintenant au 5ème niveau, le temple de Copan, et je suis bloqué devant la sortie par une monstrueuse roue de pierre, mortelle au toucher et insensible à mes attaques répétées. J'offre ma reconnaissance à toute personne me disant comment m'en sortir. Pour ma part, si la demande s'en faisait sentir, je suis prêt à vous expliquer prochainement dans ses colonnes comment arriver jusque-là.

Par contre, je suis certainement passé un peu vite sur Highlander. Le début est très dur, mais au bout de quelque temps, lorsqu'on s'est enfin procuré une épée, c'est génial. Un truc pour les combats : obligez votre adversaire à reculer une fois, puis avancez en faisant des petits coups d'épée droit devant vous, à tous les coups, l'ennemi est touché et recule, sans plus vous toucher de son épée, et bientôt, il s'écroule dans un râle d'agonie. Les pistolets à gaz sont quasiment moins efficaces, car ils ne contiennent que 6 cartouches et sont ensuite totalement inutiles.

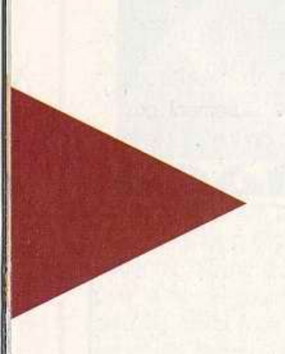
Un conseil également, faites très attention à utiliser les trois sauvegardes. En effet, un malencontreux bug empêche quelquefois d'utiliser l'inventaire (et donc de choisir une arme) lors d'un rechargement de partie, et il est alors bien agréable de pouvoir récupérer une autre sauvegarde pas trop vieille plutôt que de recommencer tout le jeu.

Au niveau durée de jeu, certains se sont vantés de l'avoir fini en deux soirées. Soit ce sont de très grosses soirées (genre 6 heures du soir, 6 heures du matin), soit ils ont réellement très forts, car j'ai beaucoup joué et je ne l'ai pas encore terminé. Pour l'instant, je suis sur le ponton, en train de me demander comment échapper aux tirs croisés des gardes. Comme pour Pitfall, votre solution est la bienvenue, et je suis prêt à vous aider à parvenir jusque-là.

Marc ABRAMSON

Le conseil du mois :
Aucun des nouveaux jeux n'est correct. Faites des économies, ou rattrapez votre retard en achetant des vieux jeux parmi les meilleurs titres : Highlander, PitFall, RayMan, Super Burn Out et Tempest 2000.

	Dragon's Lair	Ruiner Pinball	Missile Command
Graphismes	60 %	60 %	40 %
Sons	40 %	60 %	60 %
fluidité	60 %	40 %	60 %
Maniabilité	5 %	60 %	75 %
Interet	20 %	40 %	50 %
Moyenne	37 %	52 %	57 %



PERIPHERIQUES

dirigé par JEAN JACQUES ARDOINO

GdM : au tableau !!!

Si vous avez lu l'article de Marc le mois dernier, vous avez dû chercher partout le tableau virtuel des comparatifs de vitesse d'impression avec OUTBURST et JETSPEED. J'ai tout simplement oublié de les mettre au maquettage. Ce mois-ci, c'est un peu juste. On se rattrapera le mois prochain.

GdM



cartes graphiques NOVA

Nombreux sont ceux d'entre nous qui ont souvent rêvé, sur leur TT, leur Mega STE ou sur Falcon, d'avoir une meilleure résolution graphique, plus de couleurs et une plus grande vitesse d'affichage, afin de pouvoir satisfaire leur besoin professionnel ou même personnel de graphiste et PAOïste. Effectuer des mises en pages en milliers de couleurs sur un écran de grande résolution est un confort très appréciable.

Dans le passé, de nombreuses cartes graphiques ont été disponibles sur Atari. Beaucoup péchaient, soit par leur prix, soit par leur faible compatibilité, soit par leur lenteur, soit encore par plusieurs de ces défauts réunis. Ces dernières années, mises à part les cartes Matrix, toujours trop chères, plus aucune carte graphique n'était disponible en France. Sur Falcon, si on oublie les cartes d'extension d'écran style ScreenBlaster ou BlowUP, qui ralentissent encore un ordinateur qui souffre naturellement d'un manque évident de puissance, aucune carte n'était disponible.

Aujourd'hui, la dynamique société La Bécane propose une nouvelle carte graphique, disponible pour TT, Méga ST, Mega STe et Falcon. La carte NOVA PLUS, puisque c'est d'elle qu'il s'agit, existe déjà en Allemagne depuis quelques années, ce qui lui permet de jouir de drivers corrects et d'une bonne stabilité, que n'ont pas toujours de nouvelles cartes.

LA GAMME NOVA

En Allemagne, les cartes graphiques NOVA sont légion (NOVA, NOVA PLUS, NOVA PLUS 64, SUPERNOVA, SUPERNOVA PLUS). Elles reposent toutes sur le même principe, l'utilisation de cartes graphiques PC, adaptées au monde Atari par une interface. L'avantage est une réduction du prix de revient, par utilisation de la production de masse PC. L'inconvénient réside dans le manque d'intégration de toute la gamme. A l'intérieur de l'ordinateur ne loge que la carte d'adaptation (sur le port VME pour un TT/Mega ST, sur le port d'extension pour un Falcon) d'où partent deux câbles en nappe qui aboutissent à un énorme boîtier noir externe, contenant la carte graphique proprement dite.

En France, pour l'instant, seules les cartes PLUS 64 sont disponibles. Équipées de 1 ou 2 Mo de mémoire, elles permettent d'atteindre des résolutions très intéressantes, pour peu que votre moniteur le permette... un multisynchro est de rigueur, et, dès que vous dépassez le 800 * 600, un 17 pouces devient obligatoire pour que votre image soit lisible.

MESURES DE VITESSE DANS DIFFERENTS MODE GRAPHIQUES

Résolution									
X	640	640	640	640	640*	640*	832	832	1024
Y	400	480	480	480	480	480	624	624	768
Nb coul	2	256	32K	64K	24 bits	32 bits	32 bits	24 bits	64K
GEM DIALOG BOX	233	405	372	372	237	282	279	242	379
VDI TEXT	513	1034	783	783	378	393	385	378	783
VDI TEXT EFFECT	167	587	571	570	402	440	422	395	553
VDI SMALL TEXT	183	1008	377	377	259	379	383	257	379
VDI GRAPHICS	179	720	737	737	169	467	426	169	675
GEM WINDOW	141	396	372	376	162	205	187	188	353
VDI SCROLL	96	844	459	459	168	126	108	164	373
JUSTIFIED TEXT	148	333	315	314	206	208	195	205	306
VDI ENQUIRE	229	227	227	229	227	227	234	234	231
NEW DIALOG	173	164	132	132	82	86	86	79	137
GLOBAL	192	529	399	399	212	258	247	212	383
REFERENCE	TT High	TT MID	TT MID	TT MID	TT MID	TT MID	TT MID	TT MID	TT MID

INSTALLATION

L'installation de ces cartes est aisée, aussi bien au point de vue matériel (glisser une carte sur le port VME du TT, ou l'enficher sur le port d'extension du Falcon) que logiciel (trois programmes à mettre en Auto). Un programme supplémentaire permettant de créer et paramétrer ses propres résolutions est également livré, mais son utilisation est plus complexe, et, comme la documentation accompagnant cette carte (et comme les 3 premiers programmes) est en allemand, il gagnerait à être traduit en Français.

LES PERFORMANCES :

En plus de fortes résolutions, variables selon la profondeur d'affichage (le nombre de bits utilisés pour chaque pixel) et la mémoire disponible sur la carte, ces cartes permettent d'accélérer fortement l'affichage. Comment cela est-il possible ? Sur un Atari normal, chaque affichage de pixel doit être fait par le processeur, qui doit ainsi manipuler des tonnes d'octets. Une image 640 480 en 24 bits "pèse" par exemple 900 Ko. Pour accélérer un peu les affichages, Atari a bien conçu un circuit spécialisé, le Blitter, mais celui-ci n'est quand même pas très puissant et l'essentiel du travail reste fait par le processeur.

Avec une carte graphique intelligente (comme le sont les Nova), le principe est différent. Ces cartes contiennent un microprocesseur spécialisé dans le dessin. Du coup, ce n'est plus le microprocesseur de l'Atari qui traite des tonnes de données, mais celui de la carte graphique, et de fait celui de l'Atari peut faire autre chose. Cela permet ainsi d'obtenir des performances impressionnantes au niveau vitesse (Cf. tableau 1). Tout le problème consiste ensuite à convertir les "ordres" d'affichage classique d'un Atari en ordres utilisables par la carte. Normalement, sur Atari, un affichage propre se fait par une couche logicielle appelée VDI. Un bon driver de carte graphique modifie donc la VDI pour que les ordres VDI soient tous transférés vers le processeur de la carte. Evidement, tous les programmes qui n'utilisent pas la VDI pour l'affichage ne marchent pas bien voire pas du tout. La qualité de l'adaptation de la VDI influe sur ...

LA COMPATIBILITE

La compatibilité d'une carte se juge en fonction de l'usage que l'on en a, et des programmes que l'on utilise. En effet, lorsqu'un programme ne marche pas avec une carte, cela vient-il de la carte et de son driver VDI insuffisant, ou du programme, qui se sert mal de la VDI et qui n'a pas bien prévu comment fonctionne celle-ci dans les cas particuliers de milliers de couleurs disponibles.

La carte NOVA PLUS 64, par exemple, peut fonctionner en 2, 256, 32768 (15 bits), 65536 (16 bits), 16 millions (24 bits) ou 16 Millions + transparence (32 bits) couleurs. Jusqu'à 256 couleurs, aucun problème de nos jours, tous les programmeurs maîtrisent ces modes et les programmes fonctionnent parfaitement. Au-dessus, on rentre dans des modes graphiques non classiques. Et beaucoup de programmes ne savent pas bien les gérer. C'est pourquoi, j'ai effectué dans chacun de ces modes graphiques un test de la plupart des programmes pour lesquels une carte graphique est bienvenue, à savoir les programmes de dessin, les programmes de Raytracing et enfin le programme de PAO, CALAMUS. Les résultats sont consignés dans le tableau 2. Deux (longs) paragraphes sur ces tests...

Vous avez tous tenté un jour ou l'autre de charger une image 24 bits dans un mode 256 couleurs, avec des résultats variables. Paradoxalement, alors que ce chargement est aujourd'hui résolu grâce à des systèmes de tramage, le problème inverse, charger une image 256 couleurs dans un mode 24 bits, pourtant à priori beaucoup plus simple, semble poser problème à la plupart des programmes de dessin. Souvent, s'ils affichent bien l'image mais les couleurs de celle-ci n'ont pas grand chose à voir avec la palette originale.

Quelques commentaires supplémentaires sont nécessaires, concernant DA'S PICTURE et CALAMUS. Pour le premier (comme pour Raystart 3 d'ailleurs), le non fonctionnement en 24 et 32 bits semble être dû à un manque de mémoire dans le TT. Pour utiliser un affichage en 640 * 480 * 16 millions de couleurs, ce programme réserverait en mémoire une place monstrueuse, excédant les 8 Mos de Ram du TT ayant servi pour le test. Curieux !

Avec Calamus, l'affichage en milliers de couleurs est totalement incohérent (comme il l'est d'ailleurs en émulation Atari sur Magic Mac dans les modes milliers de couleurs). Ce problème est connu des auteurs de la carte NOVA, qui proposent un programme le résolvant pour 50 DM (environ 200 F) de plus. Nous n'avons malheureusement pas pu avoir ce programme à temps pour vérifier le fonctionnement de Calamus en True Color en sa présence, mais nous vous tiendrons au courant de ce test ultime dans les prochains mois.

La conclusion du tableau de test est que l'utilisateur potentiel d'une telle carte doit faire attention au logiciel qu'il compte employer. Le fait que certains logiciels fonctionnent parfaitement (comme Gemview) ou presque parfaitement (comme Pixart 3 et Inshape 2) dans tous les modes semble démontrer qu'avec une programmation GEM correcte, les drivers fournis sont fiables... et ne peut qu'inciter les nombreux logiciels incompatibles à corriger leurs incompatibilités.

Encore un mot : si un driver VDI spécifique est fourni, il est cependant possible de continuer à utiliser d'autres drivers VDI aujourd'hui indispensables, pour gérer les fontes SPEEDO par exemple. A noter que si le fonctionnement avec SPEEDO GDOS 5 ne pose aucun problème, pour peu que celui-ci soit chargé après le driver de la carte, la cohabitation avec NVDI (3.02) est problématique : au premier appel d'une fonction SPEEDO, c'est 2 bombes qui apparaissent, sur l'écran traditionnel de l'Atari. Cela nous amène a un petit reproche sur le logiciel de la NOVA : en cas de "plantage", les bombes ne sont pas affichées par l'intermédiaire de l'écran graphique, mais sur l'écran relié à la sortie vidéo d'origine. Celui qui n'a pas deux écrans branchés ne sait pas alors que son système s'est planté, et peut croire que le programme est en cours de calcul particulièrement long. C'est un peu dommage.

Marc ABRAMSON

ESSAIS DE QUELQUES PROGRAMMES

PROGRAMMES COMMERCIAUX	15 bits	16 bits	24 bits	32 bits
DESSIN				
D2M V2.0	1+3+4+5	1+3+4+5	1+5	1+3+4+5
VISION 2.5	1+2+3+4 se croit en 24 bits	1+2+3+4 se croit en 24 bits	1+2+3+4 mauvais affichage	1+2+3+4 se croit en 24 bits
CHAGAL 2.0	1	OK	1	1
CHARLY 3.0	OK	1	1	OK
PIXART 3.0	OK	1+2+3+4	OK	1
DA'S PICTURE	OK	refuse de se lancer	refuse de se lancer	refuse de se lancer
STUDIO PHOTO	1+3+4	1+3+4	bombe au chargement d'une image	bombe au chargement image
CRANACH 3.0	OK	1+4	mauvais affichage	OK
RAYTRACING				
CLOE	BOMBE	BOMBE	BOMBE	BOMBE
INSHAPE 2	OK	probleme de couleurs	petit probleme de redraw des boites de dialogue.	OK
XENORMORPH 2.0	OK	NON	OK	OK
PAO				
CALAMUS	driver spécial nécessaire	driver spécial nécessaire	driver spécial nécessaire	driver spécial nécessaire
PROGRAMMES DP				
GEMVIEW 3.15	OK	OK	OK	OK
CONTRAST	1	1	1	1
BV3	bombe en cours de lancement	bombe en cours de lancement	indique que le programme est reservé au 256 couleurs et au TC Falcon puis quitte	indique que le programme est reservé au 256 couleurs et au TC Falcon puis quitte
EBMODEL	fonctionne comme en mode 256 couleur	fonctionne comme en mode 256 couleur	fonctionne comme en mode 256 couleur	fonctionne comme en mode 256 couleur

Contenu du test
pour les programmes de dessin:
1) chargement d'une image GIF 256 couleurs (lorsque le programme le permet)
2) chargement d'une image IFF 256 couleurs (lorsque le programme le permet)
3) chargement d'une image TIFF 24 Bits
4) affichage du (des) dispositifs de sélection de couleur

Problèmes rencontrés
1) problème au chargement de la gif. Les couleurs obtenues ne sont pas correctes
2) problème au chargement de l'iff. Les couleurs obtenues ne sont pas correctes
3) problème lors du chargement de la TIF : les couleurs obtenues ne sont pas correctes
4) problème lors de l'affichage ou de la selection d'une couleur
5) refus de chargement d'une image TIFF pourtant correcte

Carte NOVA PLUS 64

2 Mo pour TT : 3200 F
1 MO pour Méga ST : 2490 F
1 Mo pour Falcon : 2490 F

Disponible chez :
La Bécane, 96 rue du Faubourg Poissonnière, 75010 Paris
Tel : (16 1) 42 80 10 93

Les Plus
Vitesse, Résolution, drivers VDI forts corrects.

Les moins
Ensemble en Allemand, carte dans boîtier externe, bombes sur l'écran d'origine seulement, prix.

revue de presse

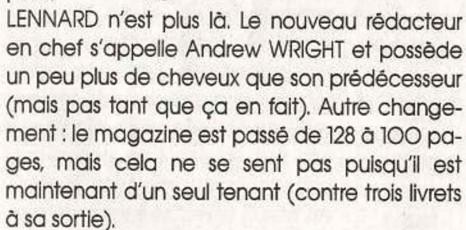
Voici un mois sans fanzine, grève des postes oblige, mais fort heureusement le passage au ProTOS aura ramené pas mal de magazines. Nous aurons donc tout de même de quoi remplir cette revue de presse.

ATARI WORLD

n°7 Novembre 1995

Comme toujours, honneur aux grands absents avec ATARI WORLD qui nous revient après 3 numéros d'absence dans notre boîte aux lettres.

Première surprise, Vic LENNARD n'est plus là. Le nouveau rédacteur en chef s'appelle Andrew WRIGHT et possède un peu plus de cheveux que son prédécesseur (mais pas tant que ça en fait). Autre changement : le magazine est passé de 128 à 100 pages, mais cela ne se sent pas puisqu'il est maintenant d'un seul tenant (contre trois livrets à sa sortie).



Parmi les articles qui retiennent notre attention, le test du TUS HD MODULE permettant d'installer un lecteur HD sur un ST qui est, rappelons le, la machine de prédilection des ataristes anglais. TUS HD est très simple à installer, mais ne marchera qu'à partir du TOS 1.04.

On trouvera également le test d'un logiciel musical intitulé G.A.S. qui semble un peu dans la lignée de QUADERNO. Juste un peu tout de même car GAS ne semble s'arrêter aux balbutiements de la recherche rythmique aléatoire. Le score donné par ATARI WORLD ne semble d'ailleurs pas mirobolant puisqu'il ne dépasse pas 6 (tout comme MOONSPEEDER qui ne récolte pas visiblement l'enthousiasme de Nial GRIMES dans ce même numéro).

Les amateurs de SUBSTATION se réjouiront de savoir que dans ce numéro de Novembre commence une série de plans sur les niveaux de ce clone de DOOM.

Dans le coin ATARI PRO, il y a un article très intéressant intitulé PIXEL MAGIC qui certains concepts de base pour la retouche photos avec quelques exemples d'effets assez réussis. L'outil utilisé est l'incontournable DA'S PICTURE dont nous devrions d'ailleurs avoir une nouvelle version vers Février.

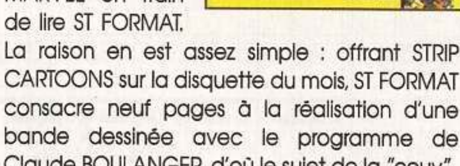
Sinon en se promenant dans les pubs, on remarque un APEX INTRO à 39.95 £. il s'agit en fait d'une version LIGHT qui, je crois, est même donnée avec EXPOSE le digitaliseur pour FALCON de TITAN DESIGN.

ST FORMAT

n°77 Décembre 1995



Continuons avec l'autre magazine anglais. La couverture n'a pas grand chose à voir avec l'actualité ATARI puisqu'il s'agit d'un super héros à la MARVEL en train de lire ST FORMAT. La raison en est assez simple : offrant STRIP CARTOONS sur la disquette du mois, ST FORMAT consacre neuf pages à la réalisation d'une bande dessinée avec le programme de Claude BOULANGER, d'où le sujet de la "couv".



Le dossier est bien fait et prend les étapes du A à Z. Cela commence avec le crayonné que l'on scannera ou dessinera sous STRIP CARTOONS à l'impression en passant par la mise en couleur sous CALAMUS SL et la création de fontes pour les textes.

Il est d'ailleurs à noter que tous les mois, ST FORMAT consacre un gros dossier à une application pratique. C'est une initiative qui réjouira tous ceux qui ont un peu de mal à cerner une démarche complète.

Au hit parade des logiciels applaudis, la palme du mois revient à DOUBLE BOBBLE 2000, un jeu FALCOn en DP qui obtient 96%, suivi de près par ULTIMATE VIRUS KILLER et son 94%. KILLING IMPACT qui a décidément franchi bien vite les frontières obtient 85% alors que DINO DUDES 81%.

Autre dossier : celui sur les compacteurs et archiveurs avec toute une série de graphes sur les taux de compression des différents types de fichiers ainsi que l'explication de la différence entre une archive et un fichier compacté.

Pour finir, ST FORMAT propose aussi ses plans pour SUBSTATION. En achetant ST FORMAT et ATARI WORLD, vous avez donc le moyen de finir encore plus vite SUBSTATION si tant est qu'il soit finissable.

ATARI INSIDE

n°1

Décembre/Janvier 1996

ATARI INSIDE a un an et ma foi ne se porte pas mal, d'autant plus que FALKE, l'éditeur, s'est lancé dans la fabrication et la distribution de produits ATARI comme la série des 12 CD ROMS spécialisés dont nous vous parlions le mois dernier.

ATARI INSIDE profite de cet anniversaire pour jeter un oeil sur son lectorat et en tire les conclusions suivantes :

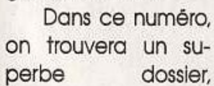
avec TOS 2.06, 4 mégas de RAM et font surtout des jeux.la majorité des lecteurs a entre 26 et 35 ans, possède un ST avec TOS 2.06, 4 mégas de RAM et font surtout des jeux. D'ailleurs, il y a presque autant de possesseurs de JAGUAR que de FALCON. Voilà qui enfonce un peu plus l'image d'un pays qui était censé ne pas s'intéresser au coté ludique de l'ordinateur. Ceci-dit, la majorité d'entre eux possède, malgré tout, un moniteur monochrome. Quant au sexe des ataristes allemands, il est en très grande majorité masculin. C'est triste, mais c'est comme cela. L'informatique ne passionne pas visiblement les femmes. Le sondage de FALKE ne nous dis pas si c'est la raison pour laquelle il y a autant de célibataires devant leurs ordinateurs.

On trouve également un récapitulatif de tous les CD ROMS sortis pour ATARI en 95 soit 36 titres au total. Une douzaine est détaillée, mais sans pour autant y mettre de note critique. Du coup on a plus l'impression d'avoir affaire à un catalogue publicitaire, qu'à une sélection.

S'ensuivent des tests de FALCON XTENDER, la carte de BLOW UP, TEXEL qu'on aimerait bien

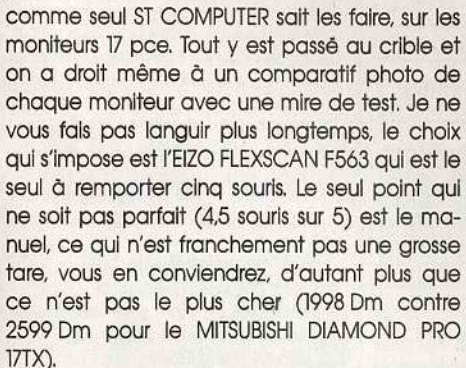
avoir chez nous, ZERO X, PLATONIX et KILLING IMPACT.

Au rayon salon, on trouve un dossier sur le ProTOS'95 et une chronique du CCD HAUSMESSE, salon confidentiel où exposaient NO! SOFTWARE, COMPO, APPLICATION SYSTEMS HEIDELBERG, VHF, ALEXANDER HEIRICH, PURIX, SOLUTION SOFTWARE et DELIRIUM ARTS.



ST COMPUTER

n°8 Novembre 1995





Ca y est voilà le premier ST COMPUTER sans cahier MAC OPEN,parti avec quelques pages sous le bras.

Dans ce numéro, on trouvera un superbe dossier, comme seul ST COMPUTER sait les faire, sur les moniteurs 17 pce. Tout y est passé au crible et on a droit même à un comparatif photo de chaque moniteur avec une mire de test. Je ne vous fais pas languir plus longtemps, le choix qui s'impose est l'EIZO FLEXSCAN F563 qui est le seul à remporter cinq souris. Le seul point qui ne soit pas parfait (4,5 souris sur 5) est le manuel, ce qui n'est franchement pas une grosse tare, vous en conviendrez, d'autant plus que ce n'est pas le plus cher (1998 Dm contre 2599 Dm pour le MITSUBISHI DIAMOND PRO 17TX).

Pour les tests, on trouve FORMULA PRO qui récolte aussi 5 souris à égalité avec KOBOLD 3 que l'on aimerait bien voir de part chez nous. Quant au jeu, serez-vous étonnés si je vous dis que KILLING IMPACT est chroniqué ? Le jeu accroche avec 80%. A côté de lui on trouve SPITZEN REITER III, jeu de foot dont nous n'avons jamais encore entendu parler.

Toujours à propos de jeu, ST COMPUTER trouve une bonne parade au manque de CD ROMS interactifs sur ATARI en proposant d'acquérir un lecteur de CDI. L'idée n'est pas bête du tout car un lecteur de CDI coûte à partir de 1900,00 F, soit à peine plus cher qu'un lecteur de CD ROM seul et vue la logithèque du CDI, beaucoup devraient jeter un oeil avant de se lamenter. Après tout, que l'on joue à SEVEN GUEST sur sa télé plutôt que sur son ordinateur, quelle importance ?

JAGUAR

n°2 Février/Mars 95

C'est le premier numéro que nous avons entre nos mains et, même s'il n'est pas tout jeune, nous ne pouvions le passer sous silence.

Au premier abord, la maquette fait très ATARI INSIDE.

Renseignements pris, malgré le fait que FALKE gère les abonnements, le maquettiste n'a strictement rien à voir avec celui d'ATARI INSIDE.

Passée la bonne surprise d'avoir un magazine JAGUAR, force est de constater que le résultat n'est absolument pas à la hauteur du fauve. Les captures d'écrans sont hyper pixélisées et les couleurs bavent on ne peut plus. Difficile pour un journal qui doit inciter à l'achat d'une console 64 bits. Même au début du ST, nous n'avions pas eu droit à une telle couverture. Quant au contenu, il fait très fanzine, mais également son office, à savoir tester les jeux, donner des trucs et astuces et répondre au courrier des lecteurs (curieusement disséminé tout au long du magazine).

L'évènement est noté, mais il reste à parfaire pour réellement servir la JAGUAR.

INVERS

n°12 Décembre 95



Voilà la première chronique de ce superbe magazine consacré à l'autre PAO, celle réalisée sous CALAMUS SL. Le plaisir d'uns telle publication est que de l'édito à l'ours, on sent le plaisir des maquettistes à faire un journal qui démontre leur passion. Malgré la bichromie, on prend un plaisir fou à le feuilleter. C'est tellement graphique que l'on a même du mal à repérer les articles. Pour se faire, il faut aller se plonger dans le sommaire au risque de passer à côté du sujet qui pourrait vous intéresser comme celui sur le passage du tampon à la typographie digitale, ou celui intitulé "L'ALPHABET EST MORT, LONGUE VIE AU FUSE". Ne me demandez pas ce qu'est le FUSE, je n'ai franchement pas compris, hormis qu'il s'agit d'un concept expérimental lancé en 1991 par Jon WOZENCROFT et Neville BRODY et qui, visiblement, possède son propre salon annuel également relaté dans ce numéro 12. Si quelqu'un en sait plus, qu'il n'hésite pas, je serais ravi de me cultiver à ce sujet.

A part cela, le plus étonnant du journal, c'est de voir des pleines pages de pub pour des produits très ciblés comme l'AIX TT (carte RAM pour TT) d'H&N. INVERS est décidément très très ciblé.

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook 10
24226 HEIKENDORF, ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011 2000 CA HARLEM, HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès 30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER Postfach 59 69, D-65734 ESCHBORN ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT Via San DOnato 49 10144 TORINO ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING Somerton, Sommerset TA11 6TB ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co 8, rue Froidevaux 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
Jérémy BRYANT 13, impasse du Servière
63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
Jérémy PONS 12, les Hauts de Bois Grand
81990 PUYGOUZON
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST 7, rue Félix Gaffiot 25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

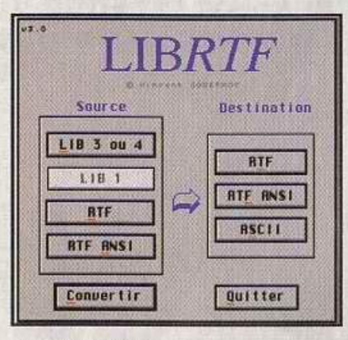
NO NAME FANZINE
Klaus FRKA 203, rue Jean Jaurès 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
aabonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR. h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27, D-49618 LONINGEN
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)



Bureautique



✓ LIB RTF 3.0

STF/STE/TT/Falcon/MM

Voila un utilitaire qu'il est toujours bien ! Il convertit les fichiers LIB des Rédacteurs 3 et 4 en textes au format RTF. Récupérés sous Word, le résultat est plus que correct. Les styles sont faux, mais ils sont repris et il suffit de les corriger. Il permet aussi la conversion entre plusieurs RTF, et même vers l'ASCII. Interface soignée.
Programme et doc en français.
/BUREAU/TTEXTE/LIBRTF3.TOS

▼▼▼▼▼

✓ CFN View 1.1

STE/TT/Falcon (>=640x400)

CFN View est un petit utilitaire réalisé par l'auteur de Config SL. Il permet d'obtenir un descriptif des fontes Calamus. Le mieux est de l'installer avec le suffixe CFN, ainsi un double clic sur une fonte ouvrira le descriptif.
Freeware français.
/BUREAU/FONTES/CALAMUS/CFN_VIEW.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Qed 3.50

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Qed est un des éditeurs phare du domaine public présent sur nos machines. Il possède quelques options originales (utilisation de certaines fonctions sur plusieurs fichiers simultanément) et une interface très agréable à utiliser.
Avec nombre de nouvelles fonctions, Qed est réussi et tient le haut du panier, mais c'est à vous de choisir !
L'archive contient un fichier RSC anglais.
/BUREAU/TTEXTE/QED_350.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Make Font List 1.09

STF/STE/TT/Falcon

Ce programme simple permet de recenser les polices Gdos, SpeedoGdos et Calamus. Il suffit de lui donner les chemins respectifs pour les différentes polices. Il peut trier les polices Calamus suivant leur nom logique, et même signaler les doublons de polices Calamus dans un fichier spécial.
Programme et doc en français.
/BUREAU/FONTES/MFL109.TOS

▼▼▼▼▼

✓ RTF Accents 1.0

STF/STE/TT/Falcon

Les utilisateurs d'Atari Works rencontrent des problèmes d'accents à l'importation de RTF. Ce programme est là pour effectuer une conversion de façon à rendre le RTF importable correctement par Atari Works.
/BUREAU/TTEXTE/RTFACC10.TOS

▼▼▼▼▼

✓ UDO 4 Manuel

STF/STE/TT/Falcon

Voici, au format UDO, les fichiers du manuel d'UDO. Tout cela est écrit dans l'allemand le plus traditionnel, pour qu'on ne croie pas qu'Atari est une marque japonaise.
/BUREAU/TTEXTE/UDO4GMAN.TOS

Réf. : ST1599 

✓ Multicomptes

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Multicomptes est une comptabilité personnelle plutôt bien réalisée et complète. 99 comptes simultanés, 30 types de mouvements, 52 postes, opérations automatiques, rappel des derniers libellés, etc. Cette réalisation française est à essayer.
/BUREAU/DIVERS/MLTCMP.TOS

▼▼▼▼▼

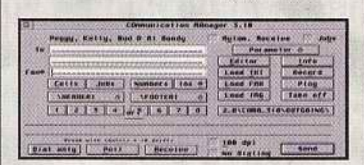
✓ COPEQ 3.09

STF/STE/TT/Falcon

Dernière version de COPEQ (qui s'appelait Comptabilité Domestique, puis Personnelle) de Marc Nussli. Basé sur un plan comptable, gère les graphes, ajoute des touches de fonctions programmables, des menus GEM, est compatible NVDI, BIGSCREEN, SELECTRIC, etc., et propose une aide sous ST-Guide. amélioration de l'édition des champs, nouvelles fonctions de recherche.
Bon shareware français.
/BUREAU/DIVERS/COPEQ309.TOS

Réf. : ST1581 

Communication



✓ Coma 3.1

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.
Coma permet aussi de créer un fax à partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page et gère les messages vocaux. Et look 3D si on a au moins le VGA 16 couleurs (de plus en plus beau !) Contient un éditeur de texte.
Logiciel ET DOC en anglais ou allemand.
/COMMS/TERMINAL/COMA_310.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Connectissimo

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Réalisé par Dirk Haun, Connectissimo permet de mettre à jour le répertoire de Connect (connect.ctl) avec les fichiers de mise à jour d'extension ITB de MausNet. Pour ceux qui explorent le célèbre réseau allemand très au point dans l'actualité shareware.
Programme et doc en allemand.
/COMMS/TERMINAL/CONNI.TOS

▼▼▼▼▼

✓ DUftp 1.1

TT/Falcon

Nouvelle version de DUftp, programme sous GEM supportant le protocole ftp sous Mint et les drivers Mint-net. Il peut fonctionner sous Multitos ou sous GEM monotâche (dixit la doc mais puisque Mint est indispensable...).
Programme et doc en anglais.
/COMMS/DUFTP1_1.TOS

Réf. : ST1500 

✓ RSC français Rufus 1.42

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

J. Michel Coinus a réalisé cette traduction en français du fichier ressource de Rufus 1.42.
/COMMS/BBS/RUF142_F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ RSC français Starcall 1.9Q

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

J. Michel Coinus a réalisé cette traduction en français du fichier ressource de Starcall 1.9Q.
/COMMS/BBS/STAR19QF.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Sweetel2 2.36

STF/STE/TT/Falcon

Voici un superbe éditeur de pages vidéotex enfin dans sa version 2. Ce génial logiciel écrit par un français intègre un véritable langage de programmation qui permet de fabriquer des pages dynamiques et de les compiler. Il possède aussi un petit programme de dessin qui sauvegarde l'image sous forme de lignes directement intégrables dans le langage. Sweetel est donc un environnement de développement complet absolument indispensable à tous ceux qui gèrent un RTC et à ceux qui jouent avec leur Minitel. Il vous le faut !
/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWEET236.TOS

Réf. : ST1501 

✓ WWW 1.15

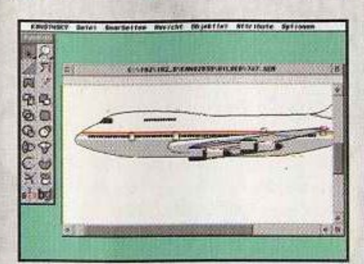
STF/STE/TT/Falcon

On parle beaucoup de WWW aujourd'hui : c'est la première fois qu'apparaît un moyen de connexion Internet GEM sur Atari, sans passer par Linux ou MintNet.
WWW rassemble trois parties : le HTML-

browser d'Alexander Clauss, STIK (connexion SLIP) et HTML.OVL qui assure le lien entre les deux précédents.
Il marche de mieux en mieux, est régulièrement débuggé et suscite un grand intérêt dans le newsgroup comp.sys.atari.st. Bientôt une connexion PPP ?
/COMMS/WWW115.TOS

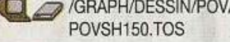
Réf. : ST102 

Graphisme



✓ Kandinsky 2.03
STF/STE/TT/Falcon
Toute dernière version de Kandinsky. Les dernières innovations en matière d'interface (3D) sont présentes, et de nouvelles fontes Speedo sont gérées en exportation Postscript.
Attention, une fois décompacté, l'ensemble occupe 1 Mo. Kandinsky est de plus en plus génial ! Il exporte maintenant le CVG 1.0 monochrome.
Enfin, nous avons toujours une 2e version qui utilise le copro, mais tout est en allemand.
Shareware allemand.
/GRAPH/DESSIN/KAND203D.TOS

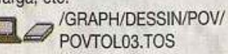
▼▼▼▼▼

✓ PovShell 1.5
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version de l'autre POV Shell, qui nous vient d'Allemagne. Une réalisation de bonne qualité, offrant une interface aussi pratique que superbe. Mais programme et docs sont entièrement dans la langue de Shakespeare (ah bon ? en Danois ?).

/GRAPH/DESSIN/POV/
POVSH150.TOS


Réf. : ST1603

✓ Photolabor 1.8
STF/STE/TT/Falcon 1Mo (>=640x400)
Nouvelle version de Photolabor, programme de retouche d'images (bitmap et 256 niveaux de gris) aux possibilités très convenables. Il supporte les formats IMG, TIF et son format propre (BW). Il fonctionne en monochrome sur toutes machines (TOS 1.04 minimum). Il ne peut charger qu'une image à la fois mais peut en réaliser plusieurs copies qui pourront être traitées différemment. Il charge maintenant les TIF couleur (et les convertit en niveaux de gris).
Ce n'est pas une petite merveille ?
/GRAPH/DESSIN/PHOTOL18.TOS


Réf. : ST1604

✓ POV Tools
STE/TT/Falcon
Voici divers outils pour POV : création de b-splines, conversion objets Cad 3d, textures en spirale, création de scènes à partir d'images Targa, etc.

/GRAPH/DESSIN/POV/
POVTOL03.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Rainbow 2 démo
Falcon 4 Mo (Coul)
Version de démo de Rainbow 2, dont l'interface est d'un goût douteux mais qui est très puissant et très rapide. Fonctionne aussi en RGB.
/GRAPH/RAINBOW2.TOS

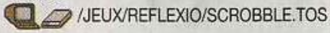
Réf. : ST1605 

Jeux

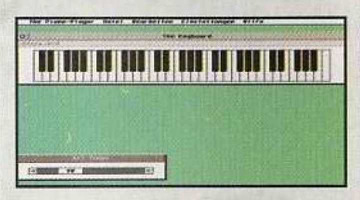
✓ Cannon Fodder Preview
STE/Falcon 1 Mo (Coul)
Voici une preview de l'adaptation pour STE et Falcon de Cannon Fodder. C'est bien fait, c'est très fluide et il y a trois missions disponibles, ce qui permet d'avoir un très bon aperçu de ce que sera le jeu définitif. Réussi !
Réalisation française.
/JEUX/ACTION/FODDER.TOS

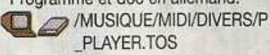
Réf. : ST1606 

Musique

✓ Scrobble
STE/TT/Falcon (Coul)
Scrobble est ni plus ni moins qu'un Scrabble fonctionnant en basse résolution ST, mais sur toutes machines. C'est sympa et assez bien réalisé.

/JEUX/REFLEXIO/SCROBBLE.TOS

▼▼▼▼▼



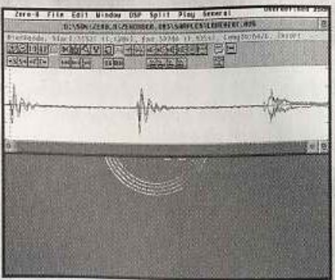
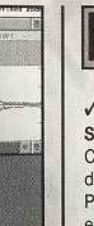
✓ Piano Player 1.1
STF/STE/TT/Falcon
Voici un player de fichiers midifile standard. Pendant qu'il envoie les messages en MIDI Out, il affiche un clavier sur lequel on pourra "lire" le déroulement du morceau. Pratique pour apprendre une partie de clavier ! On peut aussi régler le tempo à sa convenance. L'interface est agréable.
Programme et doc en allemand.

/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/P_PLAYER.TOS

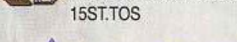
▼▼▼▼▼

✓ SMF Play 1.2
STF/STE/TT/Falcon
Voici un player de fichiers midifile standard en envoyant les messages en MIDI Out. On peut aussi définir un certain nombre de paramètres, dont le tempo et un morceau chargé au démarrage. L'interface est simple, mais agréable.
Programme et doc en allemand.
/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/
SMF_PLAY.TOS

▼▼▼▼▼

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

✓ Zero X démo 1.5
TT/Falcon
Bien qu'il marche aussi sur STE, ce processeur de sons est principalement, dans cette version, pour TT et Falcon. Traitements de son en tous genres, la démo vous permettra d'en avoir un bon aperçu.

/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ZXD
15ST.TOS

Réf. : ST1607 

Falcon (1.44)
✓ Songz Falcon 1.90
Falcon (>=640x400)
Songz est un programme drôlement intelligent. C'est en quelque sorte une base de données musicales pour gérer vos disques, CD, cassettes, etc. Sur Falcon, vous pourrez enregistrer et écouter des échantillons correspondant à vos fiches.
C'est signé Lucky Look, c'est français, et c'est la version compilée pour Falcon.
/MUSIQUE/SONGZ190.TOS

Réf. : ST1608

Programmation

✓ Sysgem Pure C 2.02
STF/STE/TT/Falcon
C'est pour les programmeurs : il s'agit de la dernière version d'une biblio GEM pour le Pure C. C'est en allemand, mais il y a une aide en ligne au format Aide Pure C et au format ST-Guide (en allemand également...)
/PROGRAMM/SOURCES/C/
SGEM202C.TOS

Réf. : ST1609 

✓ Sysgem Pure Pascal 2.02
STF/STE/TT/Falcon
C'est pour les programmeurs : il s'agit de la dernière version d'une biblio GEM pour le Pure Pascal. C'est en allemand, mais il y a une aide en ligne au format Aide Pure Pascal et au format ST-Guide (en allemand également...)
/PROGRAMM/SOURCES/PASCAL/
SGEM202P.TOS


Réf. : ST1610 

Utilitaires

✓ Atari Info Pages 9
STF/STE/TT/Falcon
Atari Info Pages est un ensemble de fichiers ST-Guide réunissant beaucoup de coordonnées d'éditeurs et d'auteurs de logiciels allemands, commerciaux ou en shareware. On y

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°102							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

trouvera, à l'aide d'un classement efficace, noms et adresses d'éditeurs, e-mails d'auteurs, noms de logiciels.
/UTILS/DIVERS/AIPHYP09.TOS

▼▼▼▼▼

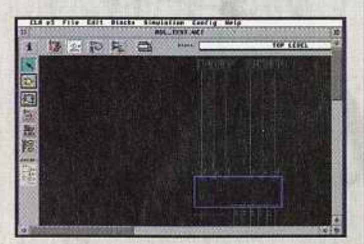
✓ Disklist RSC français 3
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Les utilisateurs de Disklist seront heureux de trouver cette traduction du fichier ressource...
/UTILS/DIVERS/DISK333F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Menu Info 2.42
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Version 2.41 de Menu Info, utilitaire permettant d'afficher diverses infos système dans la barre des menus (Date, heure, Cookies, RAM, etc.). Aide en ligne sous ST-Guide.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/MINF242.TOS

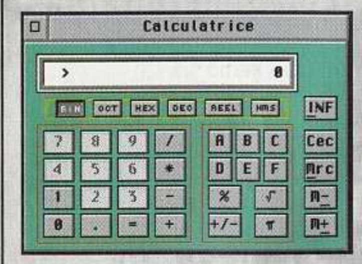






✓ CLA 3.0
STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)
CLA est un programme qui permet de créer et simuler des circuits basés sur des opérateurs logiques. Il fonctionne sur toutes machines (il a été développé sur Falcon) et utilise les polices GDOS et Speedo. Entièrement sous GEM, cette version 3 présente une belle interface, ce qui ne gâte rien.
Shareware en anglais.
/SCIENCES/CLA_3.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Decocalc
Falcon/MM
Cette calculatrice décorative a été réalisée pour GEM mini 3.40, c'est-à-dire qu'elle tourne sur Falcon (et MagiC Mac). Elle n'est pas sans rappeler ProCalc pour certaines de ses fonctions. L'interface est réussie.
Freeware français.
/UTILS/DIVERS/DECOCALC.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Madress 1.35
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Pour ceux qui trouvent les autres calepins un peu encombrants, voici programme à la fois simple, complet et bien présenté. Il permet un tri de fiches, l'import/export, l'impression et gère aussi les appels.

Programme et doc en allemand.
/UTILS/DIVERS/MADRESS

Réf. : ST1312

✓ Egale 3.0E
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version, et en anglais, de ce programme qui permet de comparer et d'éditer deux fichiers. La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide. On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc. De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier. Et cette version, comme les précédentes, apporte encore toute une série de petits plus.
Shareware allemand en anglais.
/UTILS/DIVERS/EGALE30E.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Knut 1.1
STF/STE/TT/Falcon/MM
Voici une idée qu'elle est bonne ! Un sélecteur de boot en CPX, ça ne tient pas de place et, si Knut n'offre pas de presets (comme l'excellent X-Boot, commercial), il permet l'accès aux trois répertoires (AUTO, racine et CPX), ainsi qu'à deux autres chemins pour activer et désactiver les utilitaires de démarrage.
/UTILS/SYSTEM/KNUT110.TOS

▼▼▼▼▼



✓ McBoot 1.01
STF/STE/TT/Falcon
Voici, réalisé par John MacLoud, un gestionnaire de démarrage, autrement dit sélecteur de boot. Organisé façon X-Boot, il permet de créer des sets, et même de lier (un PRG AUTO et un CPX par exemple) quand on est enregistré au shareware.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/MC_BO101.TOS

Réf. : ST1613

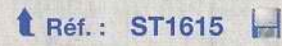
✓ MagiC Mac démo 1.2.5
Mac 030 à PPC
C'est la dernière version de démo de MagiC Mac, compatible Power PC. Elle est utilisable par tranches d'un quart d'heure et limitée (partitions disponibles et impression) mais fonctionne bien et beaucoup de programmes passent.
L'idéal est de transférer le ZIP sur un Mac où Stuffit Expander est installé, et il fera le reste si vous l'appelez pour décompacter.
Cette démo est en anglais. Pour qu'il n'y ait pas de malentendu sur des questions de droits, ce n'est pas ST-ZIP qui a été utilisé.
/EMUL/SYSTEMS/MMAC125D.ZIP

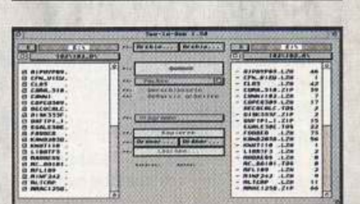


✓ Stella 2.51
STF/STE/TT/Falcon
Cette application permet de récupérer différents formats de fichiers venant de diverses machines (y compris des fichiers Photoshop 2.5 et des sons Psion Organizer !).
Réalisée avec la librairie Magic 4, l'interface est jolie et pratique.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/STELL251.TOS

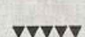
▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1146
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1146.TOS





✓ Two In One 1.50
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Dernière version de ce shell qui permet de gérer les principaux archiveurs (LZH, ARC, ZOO, ZIP, ARJ) et les divers programmes qui leurs sont associés (MAKE_SFX, UUENCODE, UUDECODE, ZIP2TOS).
Interface très pratique ressemblant à celle de Kobold ou STZIP. Beaucoup de nouvelles fonctions : reconnaissance archives Unix, choix d'extensions, aide au paramétrage, etc. Two in One devient très complet ! La fenêtre peut maintenant être modifiée en taille.
Logiciel et aide ST-Guide en allemand.
/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/
TWOIN150.TOS



✓ ZControl 0.21
STF/STE/TT/Falcon
ZControl est un panneau de contrôle alternatif. Il permet notamment d'ouvrir plusieurs CPX en même temps. Assez bien réalisée même si cette version est encore instable. L'auteur signale d'ailleurs que son accessoire n'est pas terminé.
La principale modification de cette version 0.21 offre le choix du langage dans le CPX.
Donc, CPX, doc et aide en ligne en allemand et anglais.
/UTILS/SYSTEM/ZCONT21.TOS








Toujours plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec MOKTAR

16 niveaux, 40 monstres différents et des centaines de pièges !
Un Hit des jeux de plate-forme.





Par correspondance uniquement,
64 F
auprès de PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

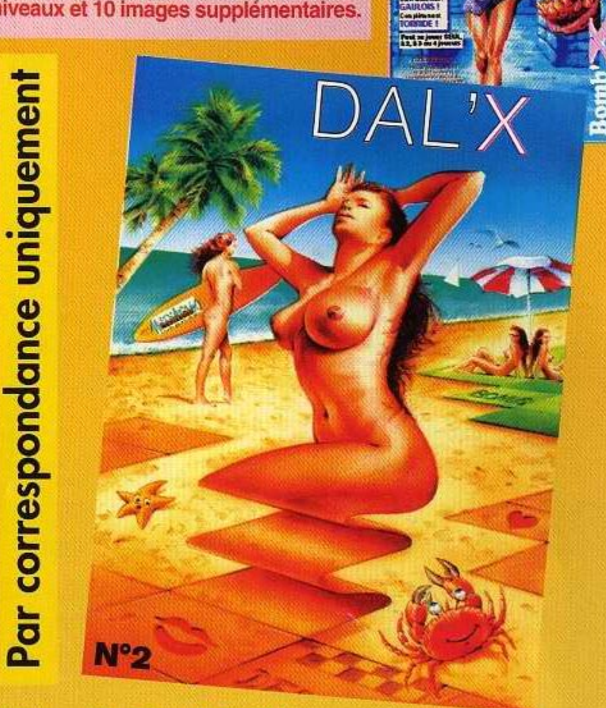
Nom:......................................
Prénom:......................................
Adresse:......................................
CP:.............. VILLE:................
STM102

❑ ST Disquettes / MOKTAR
64 F + 15 F de port soit 79 F.
Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

Recevez vos jeux directement chez vous sans autres frais
3617 DHA2
Commandez par Minitel

BOMB'X
50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.
Un défi terrible: une femme, plusieurs hommes, un seul élu !
Mode 4 joueurs en simultanée.
2 extensions disponibles avec 20 niveaux et 10 images supplémentaires.

Par correspondance uniquement



DAL'X 69 F évidemment!

15 niveaux immenses et délirants.
Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie.
Mode 2 joueurs en simultanée (avec 15 niveaux supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.

BON DE COMMANDE à retourner à MEDIAGOGO, 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS
(A remplir en capitales)

36 17 DHA2

- ❑ N°1: Bomb'X 69 F
- ❑ N°2: DAL'X 69 F
- ❑ N°1 et 2: Dal'X & Bomb'X 120 F
- ❑ Extensions 1 de Bomb'X - Special STARS'X 59 F
- ❑ Extensions 2 de Bomb'X - Special DUOS 59 F
- ❑ Extensions 1 de Dal'X 59 F (10 niveaux supplémentaires-ne nécessite pas Dal'X)

STM 102

Montant: .... F + 15 F de port = Montant total .... F

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
Code postal : .... Ville: ....
Le: .... Signature:
accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.

SCAP

PROMOS FOLLES

DISQUES DURS

Pour Falcon

Disques Fujitsu spécialement conçus pour l'audio & la vidéo, recommandés par Steinberg. Livrés complets en boîtier externe avec cable SCSI.

1 Go SCSI externe 2290 Frs

Pour ST, STE

Disques en boîtiers externes, livrés avec une interface DMA / SCSI, tous les câbles & logiciel en français.

160 Mo SCSI externe 1290 Frs
340 Mo SCSI externe 1990 Frs





ECRANS COULEUR

Pour toute la gamme ST, STE
ECRANS RVB-PERITEL

790 Frs

Port 150frs



CD-ROM

CD-ROM Quadruple vitesse TOSHIBA
SCSI EXTERNE avec CD TOOLS en français

1690,00 Frs

Port 150frs

LOGICIELS

Tableur graphique puissant LDW (port 30frs) **90 Frs**
Traitement de textes LE REDACTEUR (port 30frs) **90Frs**

OCCASIONS

Très nombreux matériels, logiciels d'occasion.
Des affaires tous les jours
Appelez-nous...

DES DIZAINES DE JEUX POUR ATARI
à partir de **75 Frs**



Tabby

Tablette graphique pour Atari, elle remplacera bien vite votre souris
Format 170x140mm - Port 50 Frs

590,00 Frs

REPRISES

Reprise de votre ancien matériel pour l'achat de neuf, ou reprises sans rachat d'autres matériels
Reprise d'ATARI pour l'achat de PC 486 ou Pentium.
Exemple de PC :

Pentium 90: 8 Mo - 840 Mo
Carte son - CD Rom Quadruple vitesse **8490F**

Ouvert du mardi au samedi
de 9h30 à 19h
Métro Saint-Denis
Porte de Paris



Pour Commander :
Règlement par chèque
ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

18, bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél : 48.13.12.34
Fax : 48.13.1235